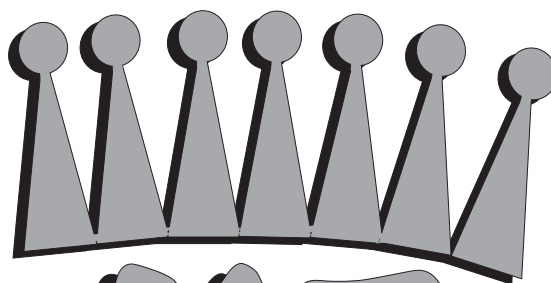


GRAN CASINO

PLUS

MANUAL TÉCNICO



K7

KURSAAL

Pol. Ind. Uritiasolo
C/ Uritiasolo, 10
Tel.: 945 131 067 - Fax: 945 232 184
01006 VITORIA - GASTEIZ
ESPAÑA

MANUAL TÉCNICO

GRAN CASINO Plus

ÍNDICE

	Pag.
1. INSTALACIÓN	
INSTALACIÓN.....	1
2. CARACTERÍSTICAS GENERALES	
2.1 COSTE DE LA PARTIDA	2
2.2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	2
2.3 DESCRIPCIÓN DE PULSADORES.....	6
2.4 DIAGRAMA DE FLUJO DE MONEDAS	7
2.5 DATOS TÉCNICOS.....	7
2.6 DIAGRAMA DE CONEXIONES.....	8
3. SERVICIO TÉCNICO	
3.1 INTRODUCCIÓN	10
3.2 TEST, INICIALIZACIÓN	11
3.3 DESCARGA POR INTERRUPTOR	14
3.4 RECAUDACIÓN Y PUESTA A "0"	15
3.5 CÓDIGOS DE ERROR.....	16
4. SISTEMA DE CONTABILIDAD	
4.1 CONTADORES MECÁNICOS	17
4.2 CONTADORES ELECTRÓNICOS.....	17
5. ESQUEMAS	20
SITUACIÓN DE COMPONENTES	
ESQUEMAS DE CONEXIONADO	
ESQUEMAS ELÉCTRICOS	
6. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CE	64

INSTALACIÓN

Recomendaciones de instalación, para un correcto funcionamiento:

- En la ubicación de la máquina, se han de seguir las siguientes condiciones:
 - Evitar lugares con iluminación directa excesiva.
 - Evitar lugares en el que reciba la luz solar directa.
 - Evitar lugares con humedad.
 - Evitar ambientes polvorientos.
 - Ubicar la máquina sobre superficies planas

IMPORTANTE

Para una correcta instalación de la maquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio tecnico.

Si se emplea una fijación distinta a la suministrada por K7 KURSAAL, esta debera ser solida y anclada a la estructura del edificio.

- En la puesta en marcha, seguir las siguientes recomendaciones:
 - Asegurarse que el enchufe tiene toma de tierra y la tensión corresponde a la seleccionada en el Transformador de alimentación (normalmente 220 Vac).
 - Comprobar el correcto ensamblaje de: Cabezal, patas, etc.
 - Llenado de pagadores.
 - Conectar la máquina y configurar las opciones deseadas.
- Recomendaciones de mantenimiento periódico:
 - Comprobación del correcto funcionamiento de lámparas y leds, puesto que son partes muy importantes del juego de la máquina.
 - Mantener limpios de polvo y suciedad, el tablero, lectores infrarrojo así como el resto de la máquina.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

COSTE DE LA PARTIDA

La entrada de monedas de la máquina admite monedas de **0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 y 2 €**, siendo el coste de cada cartón de **0,20 €**, **0,40 €** en el caso de doble apuesta y **0,60 €** si se juega a triple apuesta.

El selector dispone de un dispositivo de bloqueo que impide introducir monedas cuando los depósitos de reserva de pagos no disponen de las suficientes monedas para finalizar el pago.

Para las comunidades que se necesita se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática y voluntaria al jugador, del dinero no empleado en el juego.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

JUEGO BASICO

. La partida se inicia accionando el pulsador de **Start/Doblar-Bonos** (pudiendo escoger entre las modalidades de apuesta de **0,20 € - 0,40 € y 0,60 €**), o automáticamente una vez transcurridos 5 segundos desde la introducción de la última moneda.

A partir de ese instante se produce un sorteo automático en la **Tabla de Premios**. El dispositivo del sorteo está constituido por 3 figuras por fila y de 7 figuras por columna, en un total de 3 columnas que evolucionan y se detienen automáticamente a través de un dispositivo de lamparas.

Si la combinación que resulta de ese sorteo coincide con alguna de las combinaciones ganadoras, se consigue el premio correspondiente.

De no conseguir premio, la maquina realizara la activación de 1 cartón, y de esta manera hasta 7 cartones, pudiendo conseguir en cada cartón la iluminación de premios especiales, gracias al sorteo de figuras realizado anteriormente.

Si no se desea agotar el total de cartones, accionar el pulsador **Start Bolas** para comenzar el juego de Bingo.

JUEGO DE BINGO

El juego consiste en el lanzamiento de 5 bolas al tablero de juego y en correspondencia ir iluminando los números de los cartones activos para conseguir los premios indicados en el PLAN DE GANANCIAS.

Si la combinación obtenida en cualquiera de los 7 cartones de Bingo coincide con alguna de la indicadas en el PLAN DE GANANCIAS se consiguen los premios indicados en el mismo, que se pagan automáticamente.

Una vez lanzadas las 5 bolas, y si se ha conseguido premio, el jugador puede optar por COBRAR o arriesgar a doble/bonos. Si arriesga y sale DOBLE, se doblara el valor del premio y si sale BONOS, estos pasarán al marcador de Bonos.

JUEGO SUPERIOR

Al juego de BONOS se puede acceder mediante el pulsador “SELECCIONE JUEGO” siempre y cuando se dispongan de BONOS en el indicador de “BONOS”.

El juego de bingo con bonos es el juego clásico de bingo y consume 1 crédito + 1 bono, 2 créditos + 2 bonos ó 3 créditos + 3 bonos respectivamente.

El JUEGO SUPERIOR sigue las mismas reglas que el juego básico y el juego de bingo, salvo que los premios indicados en el PLAN DE GANANCIAS son superiores a los premios del juego de bingo.

Cuando se obtiene una combinación ganadora el jugador puede optar por COBRAR la cantidad indicada en el BANCO DE PAGOS o arriesgarla al doble/bonos, siempre y cuando no sea una cantidad superior a 150 bonos. En este caso, si supera los 150 bonos, se cobraría automáticamente.

JUEGO DE RIESGO DEL TIPO DOBLE/BONOS

El premio final obtenido, bien en el juego básico o en los juegos auxiliares, se puede optar por cobralo con el pulsador “COBRAR” o bien, se puede arriesgar en un sorteo en multiples de 0,80 euros (1,60 € apuesta de 0,40 € y 2,40 € en apuesta de 0,60 €) hasta un maximo de 4 € (8 € apuesta de 0,40 € y 12 € en apuesta de 0,60 €) en un juego con dos resultados:

- DOBLE, en cuyo caso se multiplica el premio

- BONOS, si se pierde el premio la maquina concede BONOS que se acumulan en puntos entre 1 y 5 (apuesta de 0,20€) 2 y10 (apuesta de 0,40€) ó 3 y 15 (apuesta de 0,60€) en el indicador de BONOS

En el BANCO DE PAGOS pueden irse adicionando los premios obtenidos hasta el valor máximo permitido de 240 € que la maquina pagara automáticamente cuando el contador de CREDITOS llegue a “0”. Si se sobrepasa este valor se inhibe el BANCO DE PAGOS y la maquina abona todos los premios obtenidos. El BANCO DE PAGOS puede ser cobrado por el usuario en cualquier momento accionando el pulsador COBRAR.

ESPECIAL BOLA EXTRA

Una vez lanzadas las 5 bolas, el jugador puede optar por terminar la partida de bingo y si se ha conseguido un premio COBRAR o arriesgar a doble/bonos o bien jugar una BOLA EXTRA que se obtiene con la activación con el NUMERO MAGICO

La activación del NUMERO MAGICO otorga al jugador un numero determinado variable de puntos que se consiguen en el juego básico con la iluminación de 2 figuras iguales (CORAZON-CORAZON), según indica la tabla de COMBINACIONES GANADORAS. Con estos puntos el jugador puede jugar como máximo una BOLA EXTRA por partida de bingo.

ESPECIAL DIAGONALES

La activación de las “DIAGONALES” en los cartones se consigue en el juego básico con la iluminación de 2 figuras iguales (k7-k7) según indica la tabla de COMBINACIONES GANADORAS.

Si está activado el especial “DIAGONALES” se pagarán como premio las combinaciones de 3, 4 y 5 EN LINEA marcadas con líneas rojas y líneas negras.

Si no está activado el especial “DIAGONALES” se pagarán como premio todas las combinaciones de 3, 4 y 5 EN LINEA marcadas con líneas negras.

ESPECIAL SUPER CORNER

La activación del “SUPER CORNER” en los cartones se consigue en el juego básico con la iluminación de 2 figuras iguales (ROMBO-ROMBO) según indica la tabla de COMBINACIONES GANADORAS.

Si está activado el especial “SUPER CORNER” la combinación de las cuatro esquinas del cartón tiene como premio un pago equivalente a 5 EN LINEA.

ESPECIAL SUPER LINEA

La activación de “SUPER LINEA” en los cartones se consigue en el juego básico con la iluminación de 2 figuras iguales (LINGOTE-LINGOTE) según indica la tabla de COMBINACIONES GANADORAS.

Si está activado el especial “SUPER LINEA” las combinaciones de 3, 4 y 5 posiciones en esta LINEA se consideran como 4 EN LINEA, 5 EN LINEA y Jackpot respectivamente.

**PLAN DE GANANCIAS
EN EL JUEGO BÁSICO**

**PLAN DE GANANCIAS
EN EL JUEGO CON
BONOS**

1 CRÉDITO	2 CRÉDITOS	3 CRÉDITOS		1 CRÉDITO + 1 BONO	2 CRÉDITOS + 2 BONOS	3 CRÉDITOS + 3 BONOS
1	2	3	3 en línea	2	3	4
4	8	12	4 en línea corner 3 en super línea	12	16	20
20	36	52	1 CARTONES 2 5 en Línea 3 Start 4	40	60	80
28	44	60	5 Super Corner 6 con luz 7 4 en Super Línea con luz	50	80	110
40	80	120	1 CARTONES 2 5 en Super 3 Línea con luz 4	60	100	160
80	160	240	5 Super Start 6 con luz 7 PREMIO MÁXIMO	80	160	240

PLAN DE GANANCIAS.-

En el panel frontal vertical de la máquina se representan en el centro, las combinaciones de frutas que constituyen el juego básico así como los premios que a cada una corresponden:

COMBINACION	1 CREDITO	2 CREDITOS	3 CREDITOS
K7 – K7- K7	80 €	160 €	240 €
Lingote – Lingote - Lingote	20 €	40 €	80 €
Rombo – Rombo - Rombo	8 €	16 €	32 €
Trébol – trébol – trébol	4 €	8 €	16 €
Corazón – Corazón – Corazón	2,40 €	4,80 €	9,60 €
Pika – Pika – Pika	0,80 €	1,60 €	3,20 €

Algunas combinaciones no ganadoras del juego básico de figuras, conceden al jugador la iluminación de cartones y la activación de Diagonales, Súper Línea, Súper Corner, Especial Luces, Numero Mágico y Puntos.

COMBINACIONES GANADORAS	PREMIO
K7-K7 a ambos lados	DIAGONALES
LINGOTE-LINGOTE a ambos lados	SUPER LINEA
ROMBO-ROMBO a ambos lados	SUPER CORNER
TREBOL-TREBOL a ambos lados	ESPECIAL LUCES
CORAZON-CORAZON a ambos lados	NUMERO MAGICO

DESCRIPCIÓN DE PULSADORES

TEST

R

Permite:
Retroceder
en la
selección

C

Permite:
Comprobar
la selección

A

Permite:
Avanzar
en la
selección

I

Permite:
Aceptar
la selección

AZUL

SELECCIONE
JUEGO

ROJO

COBRAR
DEVOLUCIÓN
BANCO

AMARILLO

START
BOLAS

VERDE

START
DOBLAR
BONOS

JUEGO

Permite:

Seleccionar el tipo de
apuesta y pasar del
juego convencional
al juego de Bonos

Permite:

Cobrar el premio
conseguido y
recuperar Banco
de Monedas

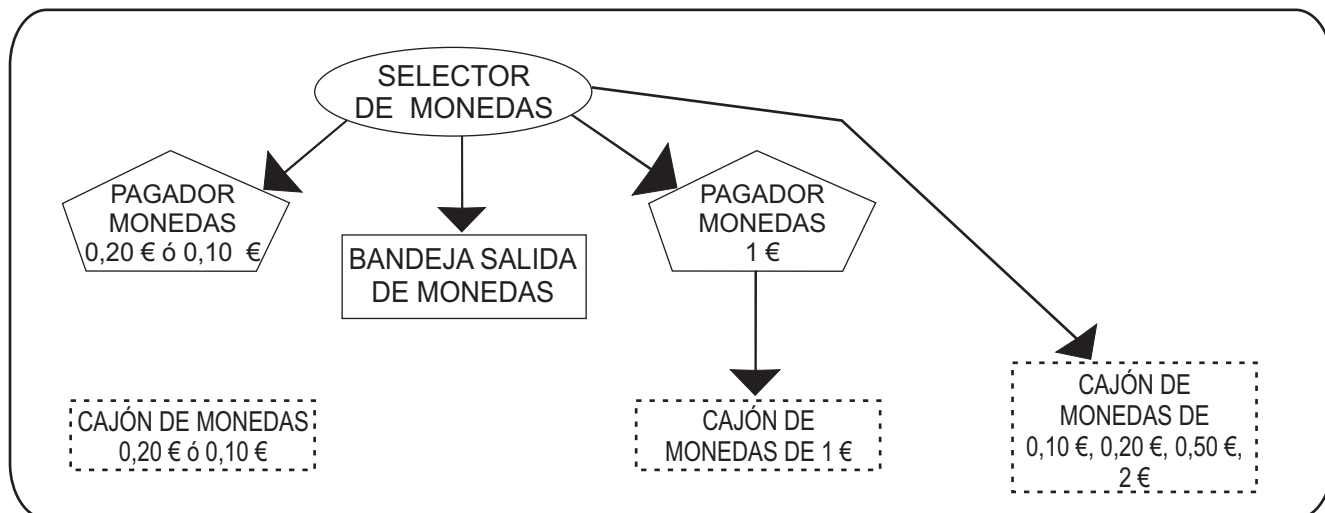
Permite:

Iniciar la jugada
de Bingo y seleccionar
la bola extra

Permite:

Comenzar la
partida, acumular
monedas y elegir
doblar o BONOS

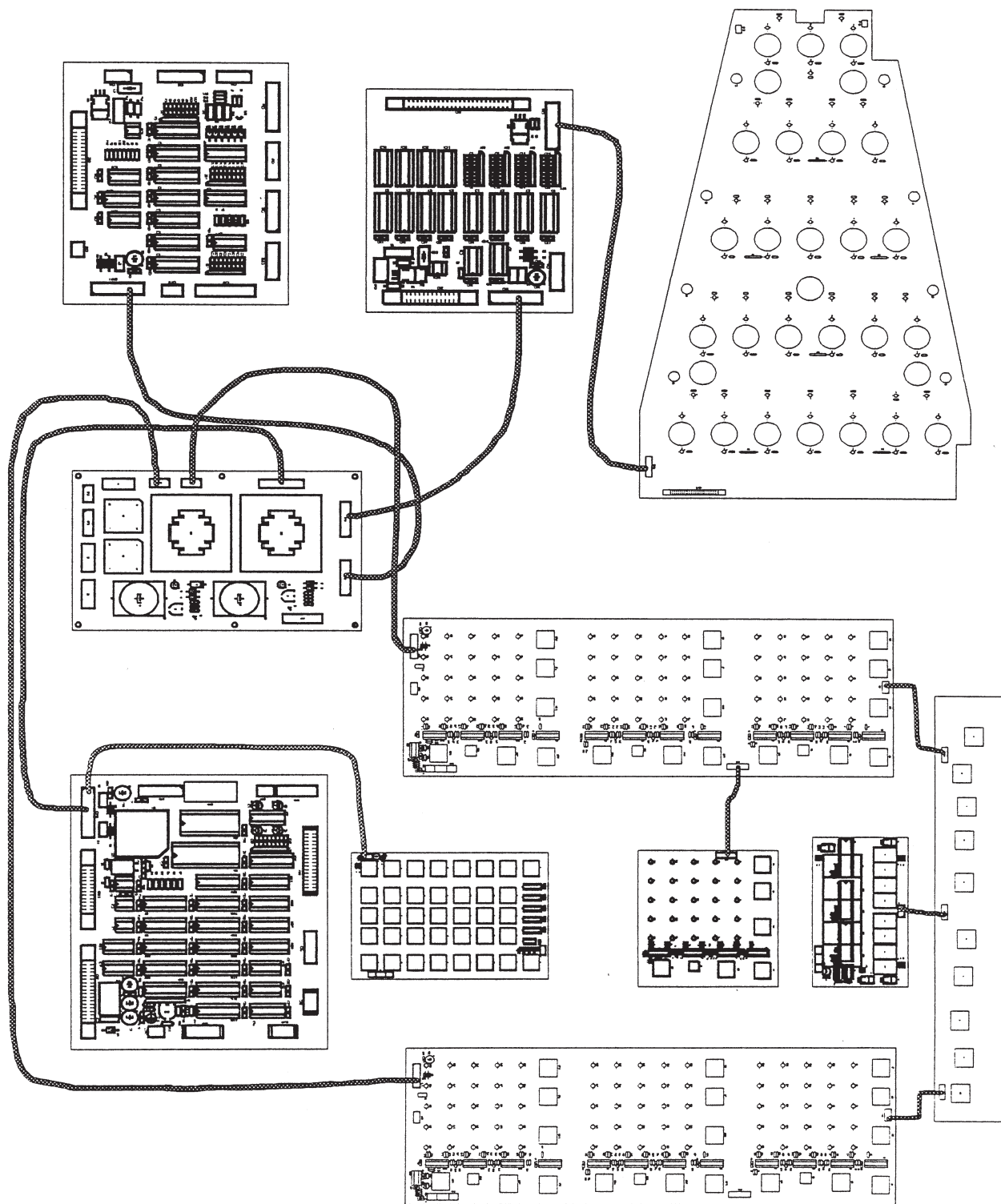
DIAGRAMA DE FLUJO DE MONEDAS



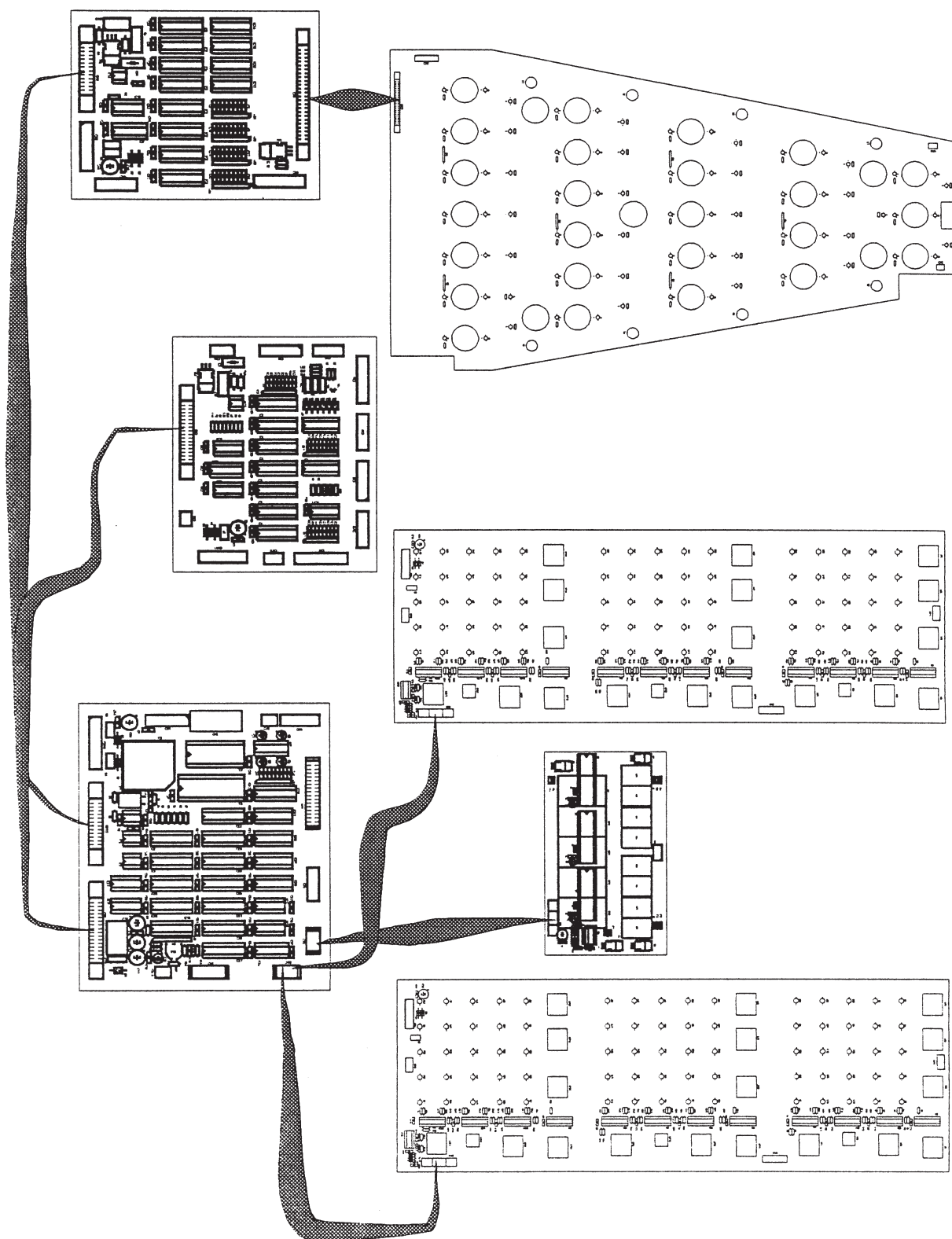
DATOS TÉCNICOS

Alimentación	
Vin: 200/220/240	Vac Pt.: 170 W Hz: 50
Selector	
Alimentación:	Vin: + 12dc (-30%, -20%) Imín: 46 mA Imáx: 250 mA
Aceptación:	0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 € - 2 €
Pagadores	
Alimentación:	Vin: 12vdc Imín: 240 mA Imáx: 3 A (+/- 20%)
Aceptación:	Monedas de 0,20 €
Capacidad máx:	1.100 unidades
Aceptación:	Monedas de 1 €
Capacidad máx:	600 unidades
Fabricante	
Máquina tipo:	MÁQUINA RECREATIVA TIPO "B"
Fabricado por:	K7 KURSAAL
Domicilio:	C/ URITIASOLO, 10 POLÍGONO INDUSTRIAL URITIASOLO 01006 VITORIA-GASTEIZ ESPAÑA
Modelo:	BINGO - GRAN CASINO plus
Destino:	ESPAÑA

DIAGRAMA DE CONEXIONES



*CONEXIONADO ALIMENTACIONES



*CONEXIONADO CABLE PLANO

SERVICIO TÉCNICO

INTRODUCCIÓN

Abriendo el cajón de servicio y el cajón de recaudación se puede acceder a realizar las siguientes operaciones:

TEST

DESCARGA POR INTERRUPTOR

RECAUDACIÓN Y PUESTA A "0"

ACTUALIZACIÓN DE FECHA DE RECAUDACIÓN

También veremos en este apartado la lista de Códigos de Error.

TEST

MODO TEST

- **Entrada:** Habiendo acabado la partida abrir la puerta de servicio.

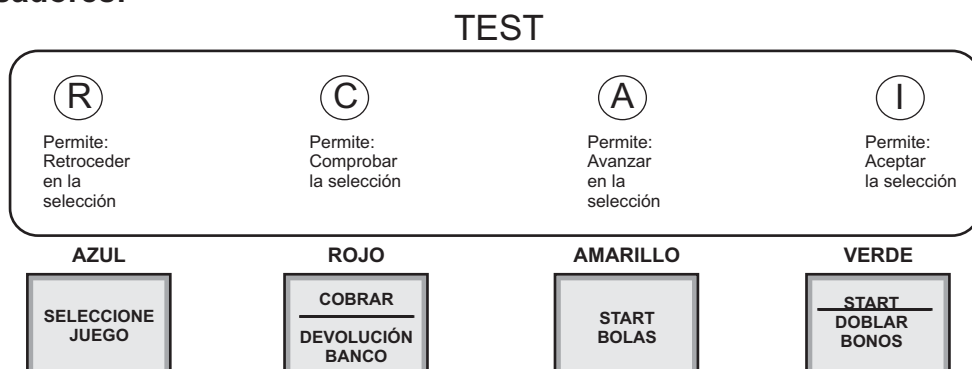
Activar el interruptor de TEST, aparecerá en pantalla "TEST".

Actuar sobre los pulsadores correspondientes para seleccionar la fase elegida.

- **Salida:** Si se está dentro de una fase, se necesita salir de ella y seguidamente desactivar el interruptor de TEST, en pantalla aparecerá "GAME OVER".

Si no está dentro de ninguna fase, simplemente desactivar el interruptor de TEST.

- **Pulsadores:**



TIPOS DE FASES

- Fase 1 Luces
- Fase 2 Micros (test de pulsadores, interruptores, microinterruptores, micros de pagadores y detectores de bola)
- Fase 3 Motores (Subebola, tamiz)
- Fase 4 Sonido
- Fase 5 Display
- Fase 6 Configuración (porcen, reserva,escibi, , nº local, nº falta, Banco de Pagos, Cambio, aviso de falta, premio con falta)
- Fase 7 Contadores mecanicos (entradas, salidas)
- Fase 8 Hopper (Hop 1, Hop 2)
- Fase 9 Timedate
- Fase 10 Cont. Totales
- Fase 11 Cont. Especial
- Fase 12 Ultimas Jugadas
- Fase 13 Billetes
- Fase 14 Monedas

- Luces: Comprobación de los indicadores luminosos.

Habiendo entrado en la fase, se ilumina la bola 1 de todos los cartones y del tablero.

Mediante los pulsadores **R** y **A** (retroceder y avanzar), se comprueba 1 a 1, en sentido ascendente o descendente, todas y cada una de las luces.

- Micros: Comprobación de los microinterruptores.

Los pulsadores R y A permiten desplazarse por los diferentes microinterruptores que saldrán indicados en pantalla junto al estado en que se encuentran (on/off).

PUL. STAR/DOBLE-BONOS
PUL. STAR BOLAS
PUL. SELECCIONE JUEGO
PUL. COBRAR/DEV. BANCO
MICRO CAJÓN
INT. DESCARGA
INT. TEST
DET. SUBIDA BOLA

DET. CANAL BOLAS
SALIDA PAGADOR 2
SALIDA PAGADOR 1
PAGADOR LLENO 1
PAGADOR LLENO 2
MICRO MOTOR TAMIZ
MICRO FALTA

-Motores: Comprobación de los motores.

Pulsando **R** y **A** se selecciona el motor (subebolas, tamiz).

Para entrar en cualquiera de ellos pulsar **I** (Intro).

Pulsando **C** (comprobar) se verifica el funcionamiento del motor seleccionado (on/off).

-Sonido: Comprobación de todos los sonidos que dispone la máquina.

R y A (retroceder y avanzar).....Seleccionar sonido

C (comprobar).....Comprobar sonido

(Conforme se va avanzando y retrocediendo suenan los sonidos, y pulsando **C** se repite otra vez el mismo).

-Display: Comprobación de los displays de la placa de dígitos.

Mediante los pulsadores **R** y **A** se obtiene la visualización segmento a segmento de los 7 caracteres del display, y seguidamente display a display con todos los segmentos encendidos.

Para seleccionar el color (rojo o verde) de los display bi-color, pulsar **C**.

-Config: Programación de las diferentes modalidades de las que dispone la máquina.

R y ADesplazamiento atrás/alante

CCambiar configuración.

¡Para una buena programación se debe salir primero de la modalidad escogida y una vez hecha la modificación, salir del TEST; necesariamente en este orden !

A) Porcen (71%, 73%, 76%, 79%)

Opción de variar el porcentaje de la máquina.

B) Modo Exhibición (si/no), Inicialización:

SI (activado). Modo de exhibición, te permite jugar sin monedas, pulsando I la máquina te da 4 créditos.

NO (desactivado). No se podrá jugar en modo exhibición.

Entrando y saliendo del modo exhibición se oirán tres señales acústicas, de esta manera se inicializará la máquina.

C) BANCO DE PAGOS.

Para las Comunidades Autónomas que se necesita se incorpora un mecanismo para el pago automático de todos los premios.

Para activarlo o desactivarlo, activar el pulsador de **Cobrar** durante 5 seg.

D) CAMBIO

Para las Comunidades Autónomas que se necesita se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática y voluntaria al jugador, del dinero no empleado en el juego.

Para activarlo o desactivarlo, activar el pulsador de **Cobrar** durante 5 seg.

C) N° Local (0,1,2,3,4)

Indicativo de cambios de local. Posteriormente se mostraran los contadores de entradas, salidas y entradas para cada año y cada local. Cont. ESPECIAL

E) FALTA; Se produce FALTA cuando el jugador golpea o mueve bruscamente la maquina. Aviso de FALTA (01,02,): Permite configurar el tipo de falta que desee.

	N° BOLAS	AVISOS
01	1	0
02	1	1

01 Con 1 ó más bolas en tablero y haciendo falta se acaba la partida.

02 En este caso con 1 ó más bolas en tablero a la primera falta te da un aviso, y a la segunda se acaba la partida. En el caso de que se produzca en la bola nº 5 ó 6, no efectuara ningún aviso y se anulara la partida.

F) Premio con FALTA (si/no)

SI (activado). Si a la hora de realizar la falta se había conseguido un premio, te lo paga y se acaba la partida.

NO (desactivado). En este caso, si se realiza una falta y hay un premio conseguido se acaba la partida sin pagarlo.

G) Tiempo por Bola (si/no)

1 - Cada 3 seg. Sube una bola al tablero de juego.

2 - Cada 1,2 seg. Sube una bola al tablero de juego.

- CONTADORES:

ENTRADAS y SALIDAS - Cada vez que se pulsa COBRAR se incrementa un paso en el contador mecánico.

- Hopper: Comprobación de los pagadores.

Al activar la comprobación (si), el pagador paga 20 monedas contabilizadas en pantalla, y se detiene (no).

- Timedate: Permite la visualización de la fecha y hora.

- Cont. Tot.: Permite la visualización de los contadores electrónicos.

- Cont SPE.: Permite la visualización de los contadores electrónicos por años y locales.

- Billetero: Permite comprobar el correcto funcionamiento del billetero y habilitar e inhabilitar el billete de 5, 10 ó 20 €

- Jugadas: Permite la visualización de las últimas 10 jugadas.

-Monedas: Permite la comprobación del correcto funcionamiento del selector de monedas, de la bobinas desviadoras y del desvío de monedas de hopper a cajón

DESCARGA POR INTERRUPTOR

Activado el interruptor de descarga, permite el vaciado de los pagadores.

R Descargar/Stop
I Seleccionar Hp1 0,20 € / Hp2 1€

En pantalla aparece "Descarga
Hp1 / Hp2

La función de esta descarga es simplemente de comprobación, las monedas extraídas se contabilizarán en pantalla, dichas monedas tendrán que ser devueltas a los pagadores.

RECAUDACIÓN Y PUESTA A “0”

En el cajón de recaudación se encuentra el interruptor que nos permitirá entrar en modo de recaudación.

En pantalla aparecerá “Contador”.

I Para desplazarse
R Puesta a “0” de contadores.

El alfanumérico indica si se trata de: Total Entradas.
Total Salidas.
Total Cajón.

Entrada 10 Cent.	Cajón 10 Cent.	Billetes de 5 €
Entrada 20 Cent.	Cajón 20 Cent.	Billetes de 10 €
Entrada 50 Cent.	Cajón 50 Cent.	Billetes de 20 €
Entrada 1 €uro	Cajón 1 €uro	
Entrada 2 €uros	Cajón 2 €uros	
Entrada 5 €uros	Cajón 5 €uros	

Para actualizar la fecha de recaudación, entrar en fase 11 del TEST (Cont Parcial), activar el interruptor de descarga y salir de dicha fase. Además de actualizar la fecha, los contadores se pondrán a “0”.

CÓDIGOS DE ERROR

Al detectar alguna anomalía en el funcionamiento normal de la máquina, ésta bloquea por completo el sistema de juego quedando Fuera de Servicio ☐.

HP 1 FUS11	Error hopper 0,10 € ó 0,20 €
HP 2 FUS22	Error hopper 1 €
RAM ERR FUS01	Error interno
E2P ERR FUS31	Error contador electrónico
SUBE BOLAS ERROR	Error en sube bolas
BOLAS ERROR	Demasiadas bolas en juego
TIME ERROR	Calendario incorrecto
COUNTER ERROR	Contador mecánico desconectado
ERROR TAMIZ	Error en bandeja tamiz

IMPORTANTE: Si durante el pago de un mismo premio, la maquina es desconectada dos veces de la red eléctrica, la maquina se quedará en un Fuera de Servicio permanente.
Para salir de este Fuera de Servicio, basta con activar y desactivar el interruptor de TEST y la maquina continuará con el pago pendiente

SISTEMA DE CONTABILIDAD

CONTADORES MECÁNICOS

La máquina dispone de dos contadores mecánicos de fácil acceso, ubicados en el cajón de recaudación, y que indican:

Entradas Total de créditos jugados.
 Salidas Total de créditos pagados en concepto de premios.
 (Siendo 1 crédito equivalente a 0,20 Euros)

- Nº de pulsos según moneda y modalidad de juego:

Monedas	0,10 €	0,20 €	0,50 €	1 €	2€
Entradas	-	1	2	5	10
Salidas	-	1	-	5	-

Para las Comunidades Autónomas que lo permiten, con las monedas de 0,10 cent. se jugará un doble-nada, si sale doble, se incrementará un crédito en el marcador de CRÉDITOS. En el sorteo del doble-nada, como mínimo el 50% saldrá doble.

El contador de entradas actúa cada vez que se selecciona un cartón, contabilizando un pulso si se está en la modalidad de apuesta sencilla (0,20 €), dos pulsos si se juega a doble apuesta (0,40 €), y tres si se juega a triple (0,60 €)

En el contador de salidas no se reflejarán las monedas pagadas en concepto de cambio.

CONTADORES ELECTRÓNICOS

En los tres tipos de contadores electrónicos R y A para desplazarse.

- Contadores Totales:

Al entrar en la fase 10 del TEST accedes a los Cont Totales en la cual indica los registros históricos desde su salida de fábrica.

En pantalla aparecerá "CONT. TOTALES".

CTE	Contador Total Entradas
CTS	Contador Total Premios
CTC	Contador Total Cajón
TP1Cr	Total Partidas a 1 credito
TP2Cr	Total Partidas a 2 creditos
TP3Cr	Total Partidas a 3 creditos
TE 10d	Total Jugadas Doble 10c
TE 10N	Total Jugadas Nada 10c.
TE 10C	Total Entradas de 10c.
TE 20 C	Total Entradas de 20c.
TE 50 C	Total Entradas de 50c.
TE 1 €	Total Entradas de 1 €
TE 2 €	Total Entradas de 2 €
TC 10 C	Total Cajón de 10c.
TC 20 C	Total Cajón de 20c.
TC 50 C	Total Cajón de 50c.
TC 1 €	Total Cajón de 1 €
TC 2 €	Total Cajón de 2 €
TD 10 C	Total Devuelto de 10c.
TD 20 C	Total Devuelto de 20c.
TD 1 €	Total Devuelto de 1 €
TB 5€	Total Billetes de 5 €
TB 10€	Total Billetes de 10 €
TB 20€	Total Billetes de 20 €.

- Contadores Especiales:

Al igual que el resto de contadores, a éste se accede también a través del TEST. Este contador refleja la contabilidad de la máquina en los diferentes locales en los que ha estado colocada.

En pantalla aparecerá "Cont Spe".

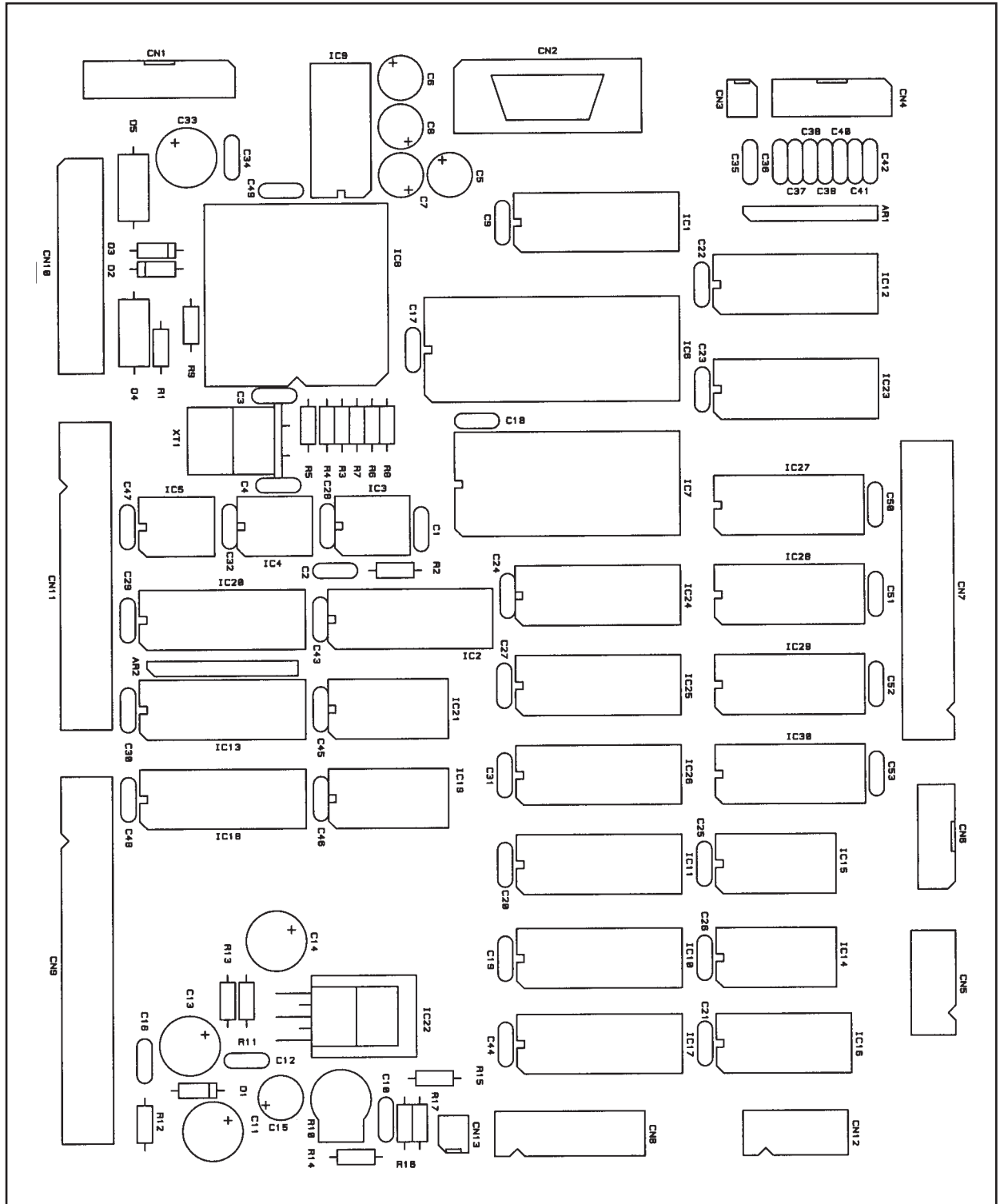
AÑO		Fecha
-TME-		Total Entradas Monedas
-TMS-		Total Salida Monedas
L1TME		Local 1 Total Entradas
L1TMS		Local 1 Total Salida
L2TME		Local 2 Total Entradas
L2TMS		Local 2 Total Salidas
L3TME		Local 3 Total Entradas
L3TMS		Local 3 Total Salidas
L4TME		Local 4 Total Entradas
L4TMS		Local 4 Total Salidas

ESQUEMAS

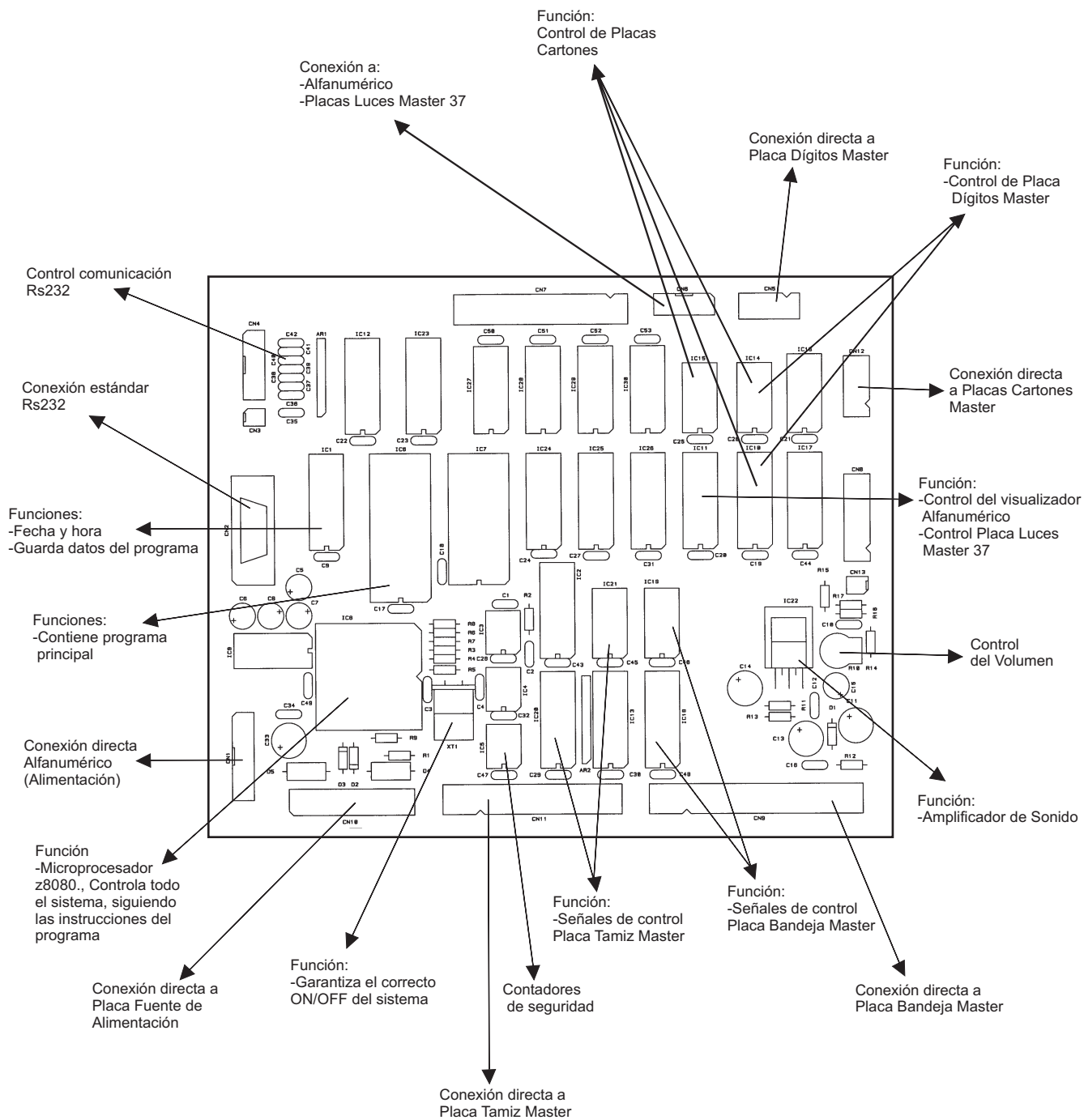
CONEXIONADO GENERAL	19
CPU MASTER	20
BANDEJA MASTER	26
TAMIZ MASTER	31
FA MASTER	38
DÍGITOS MASTER	39
CARTÓN EXTRA MASTER	44
CARTÓN MASTER	46
TABLERO MASTER	54
FRUTAS MASTER	57
LETRERO MASTER.....	58

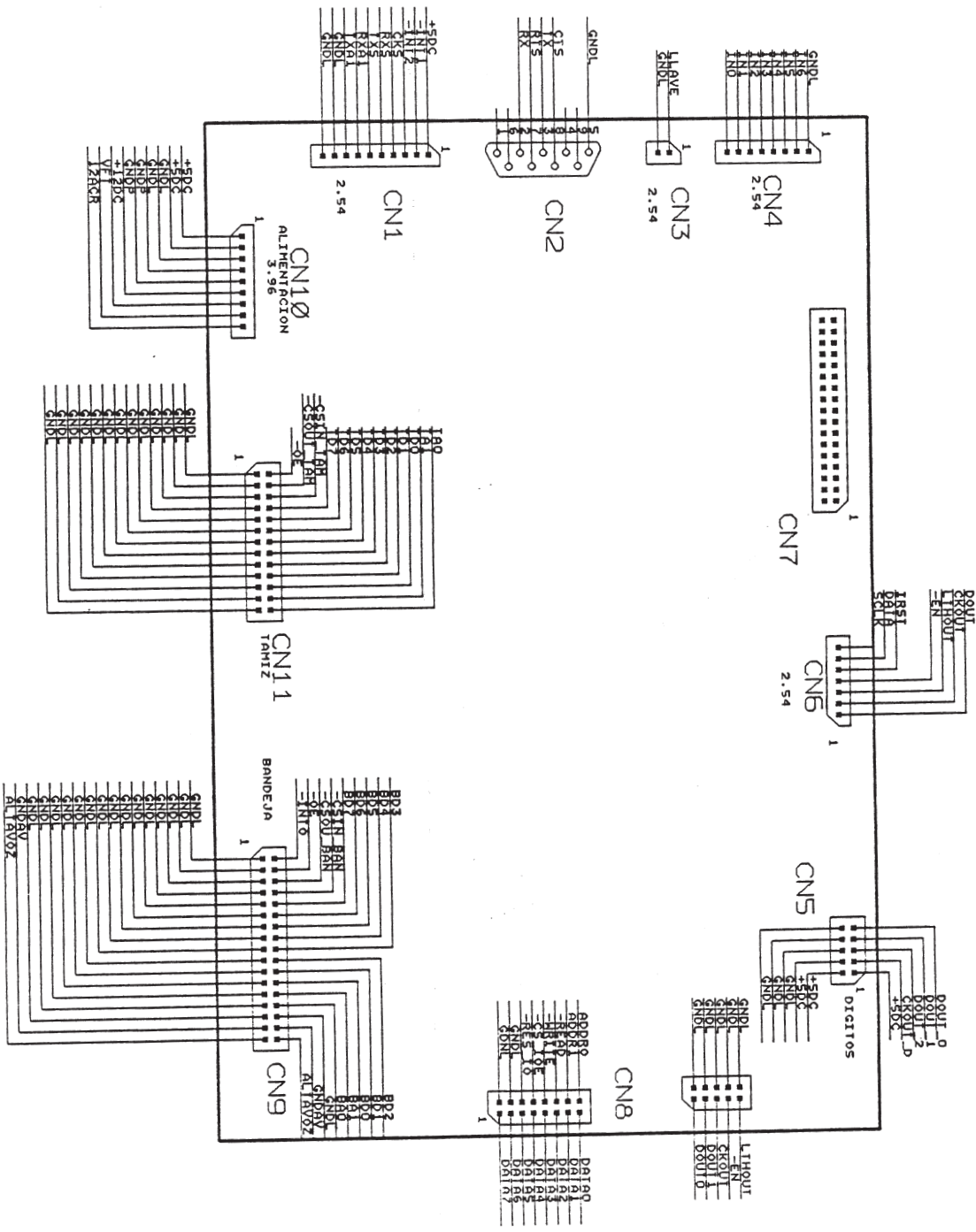


CPU GRAN CASINO plus



VISTA RÁPIDA CPU GRAN CASINO plus

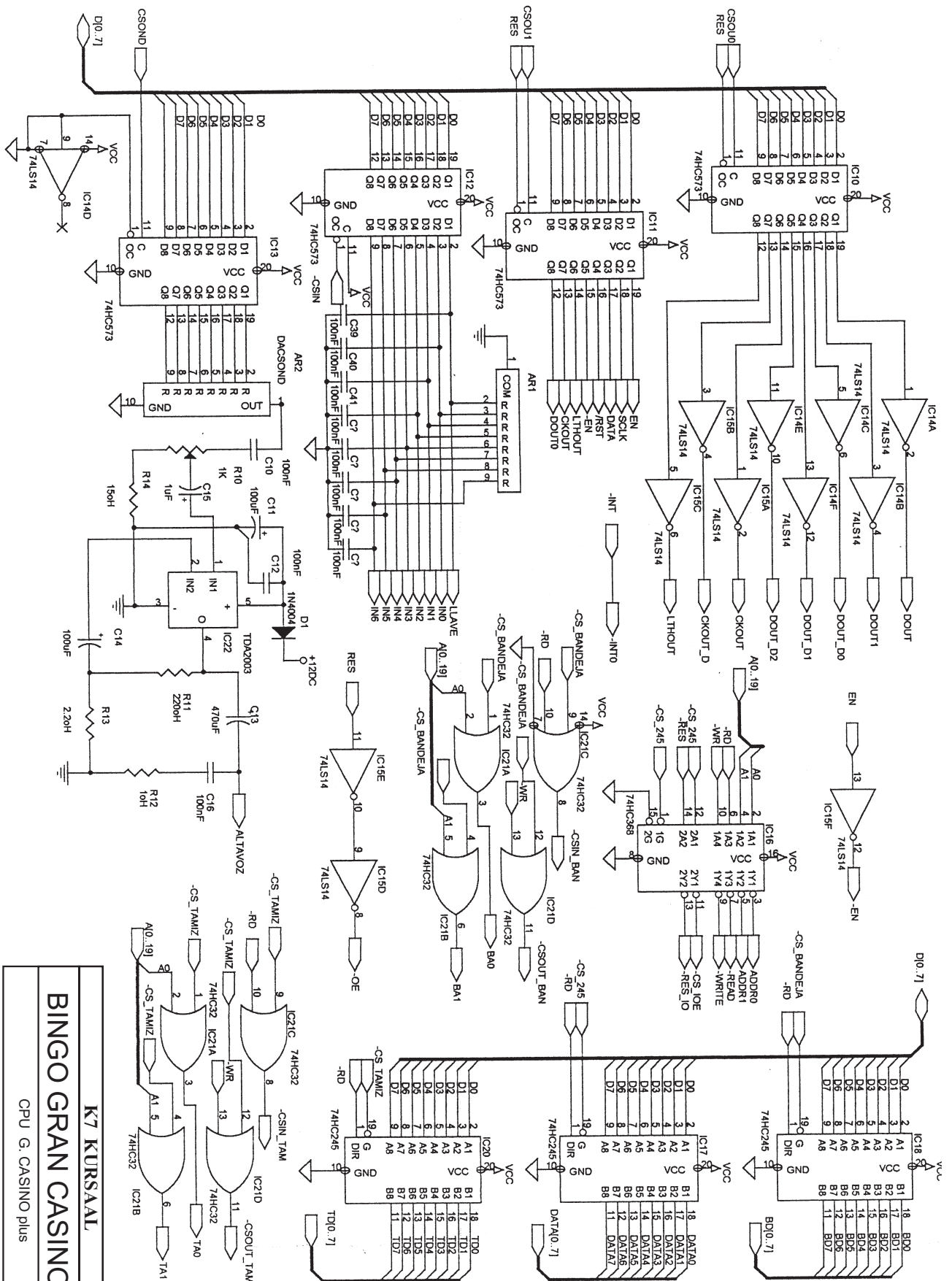




CPU

K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
CPU G. CASINO plus



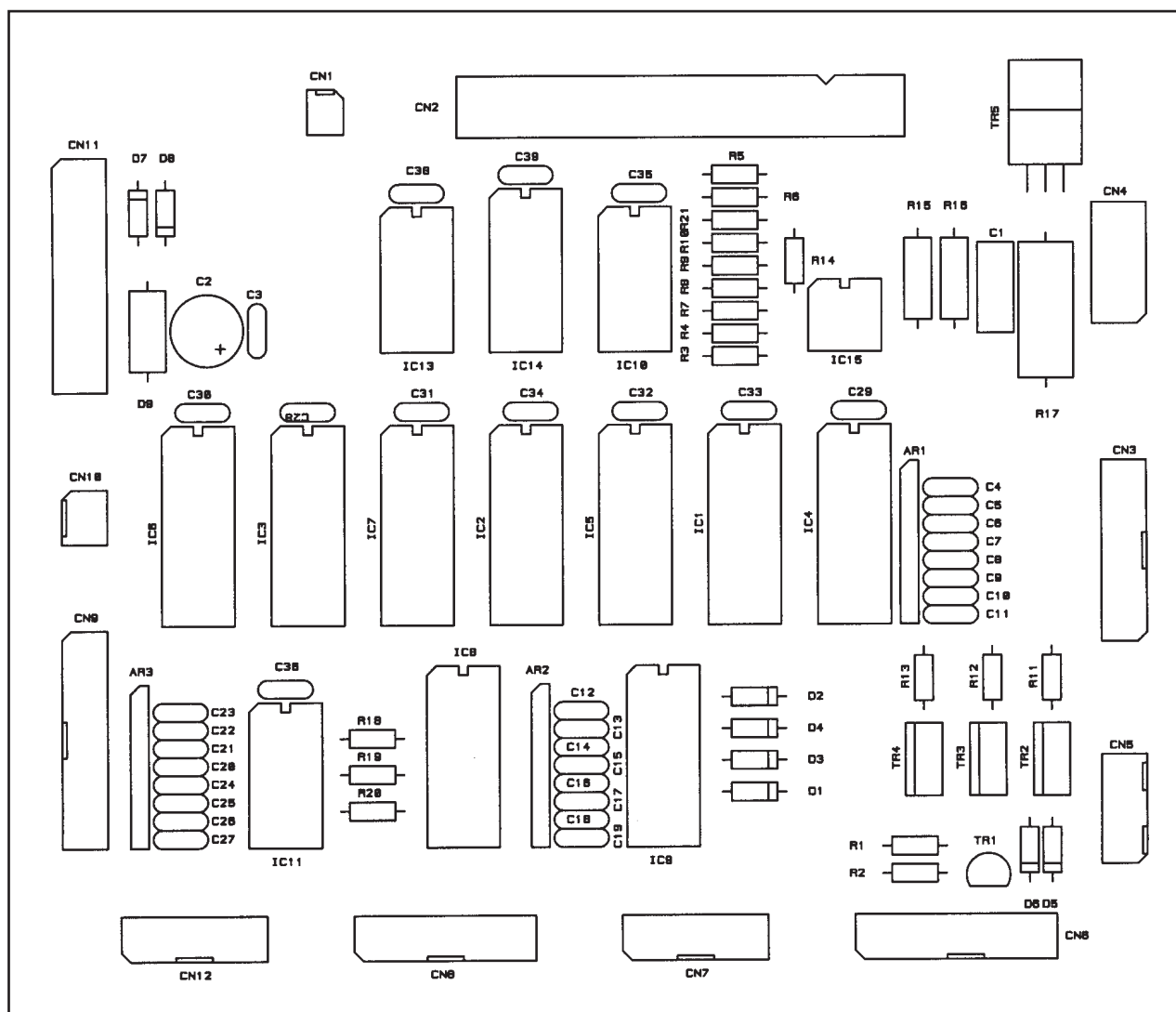


BINGO GRAN CASINO plus

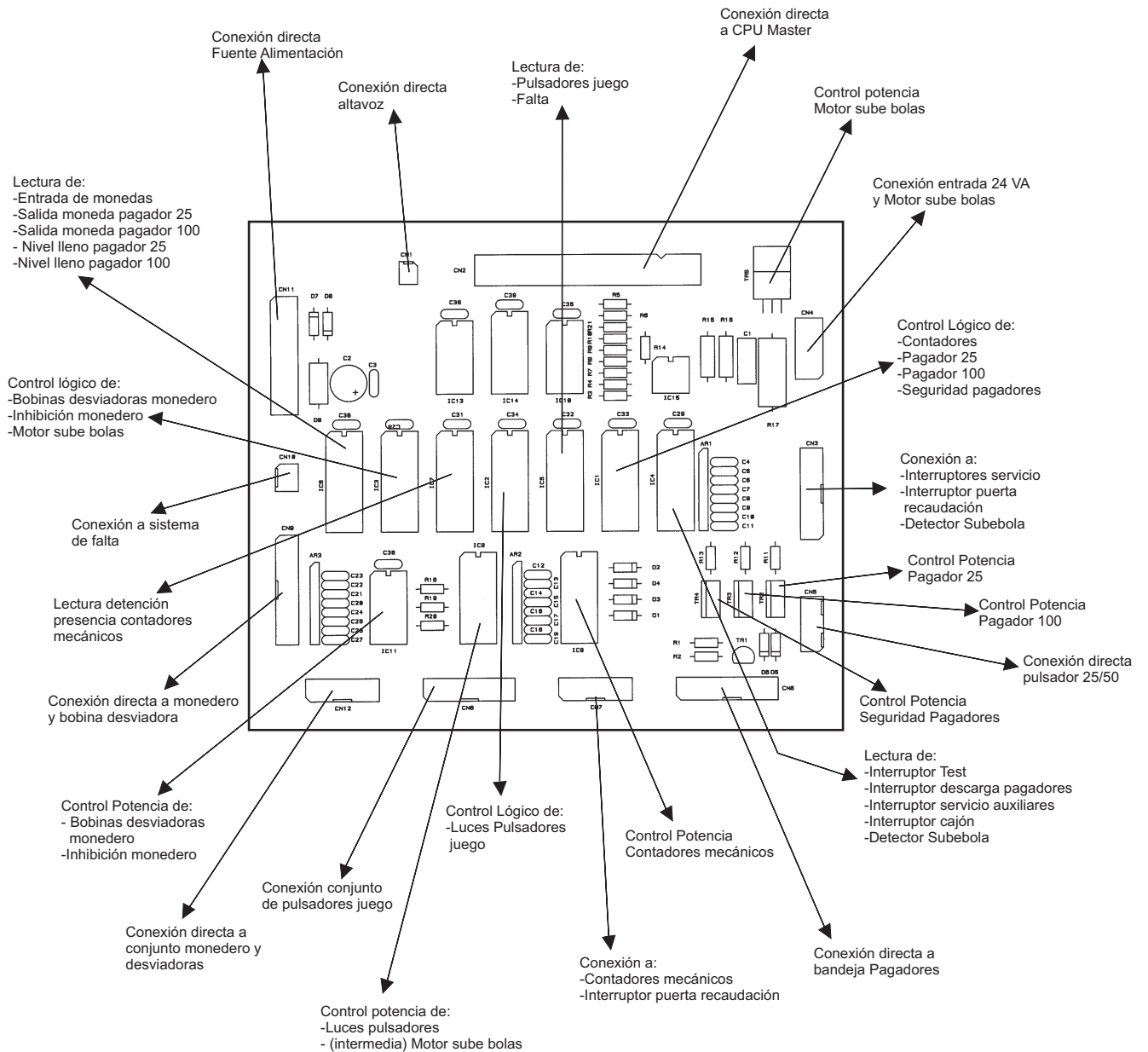
CPU G. CASINO plus

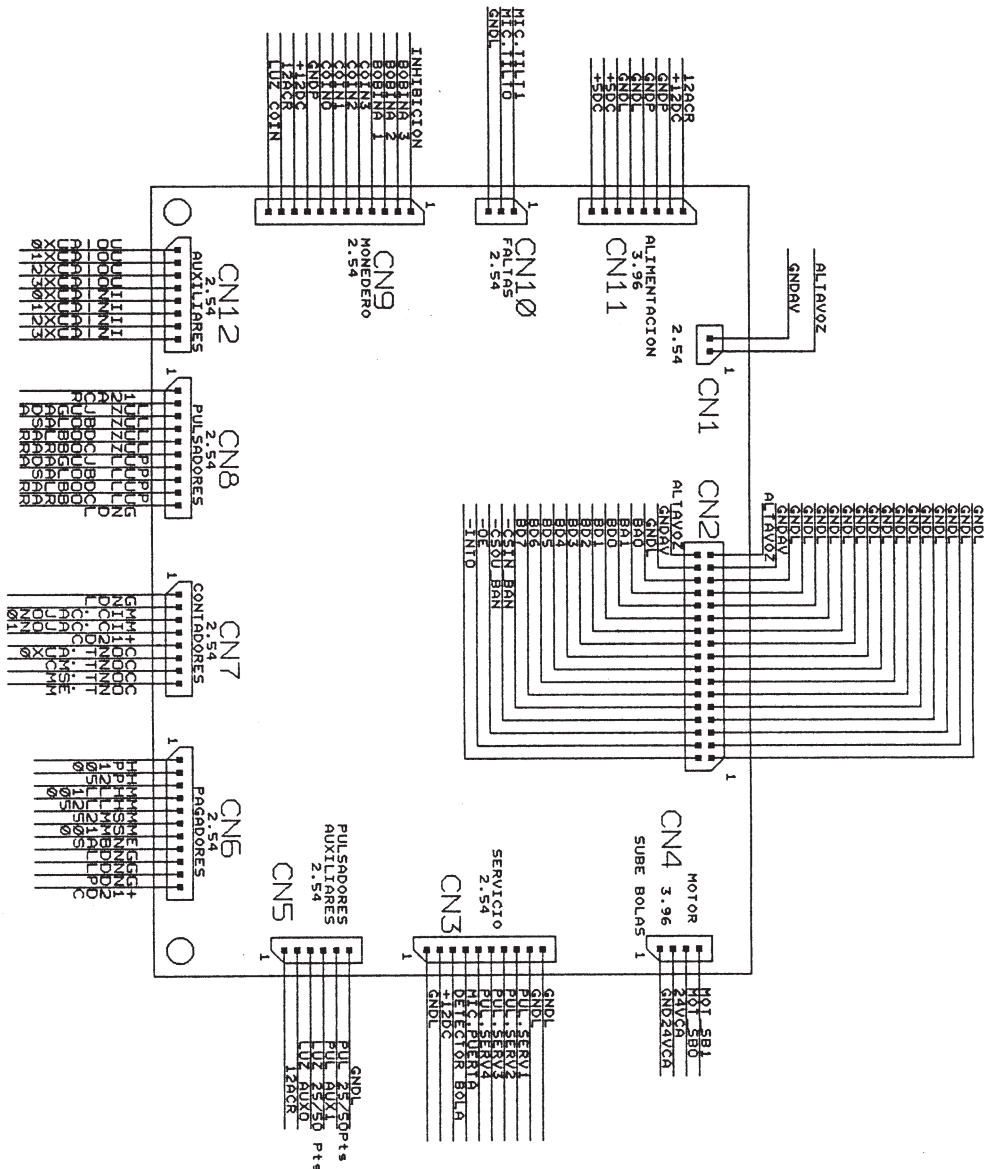


BANDEJA GRAN CASINO plus



VISTA RÁPIDA BANDEJA GRAN CASINO plus



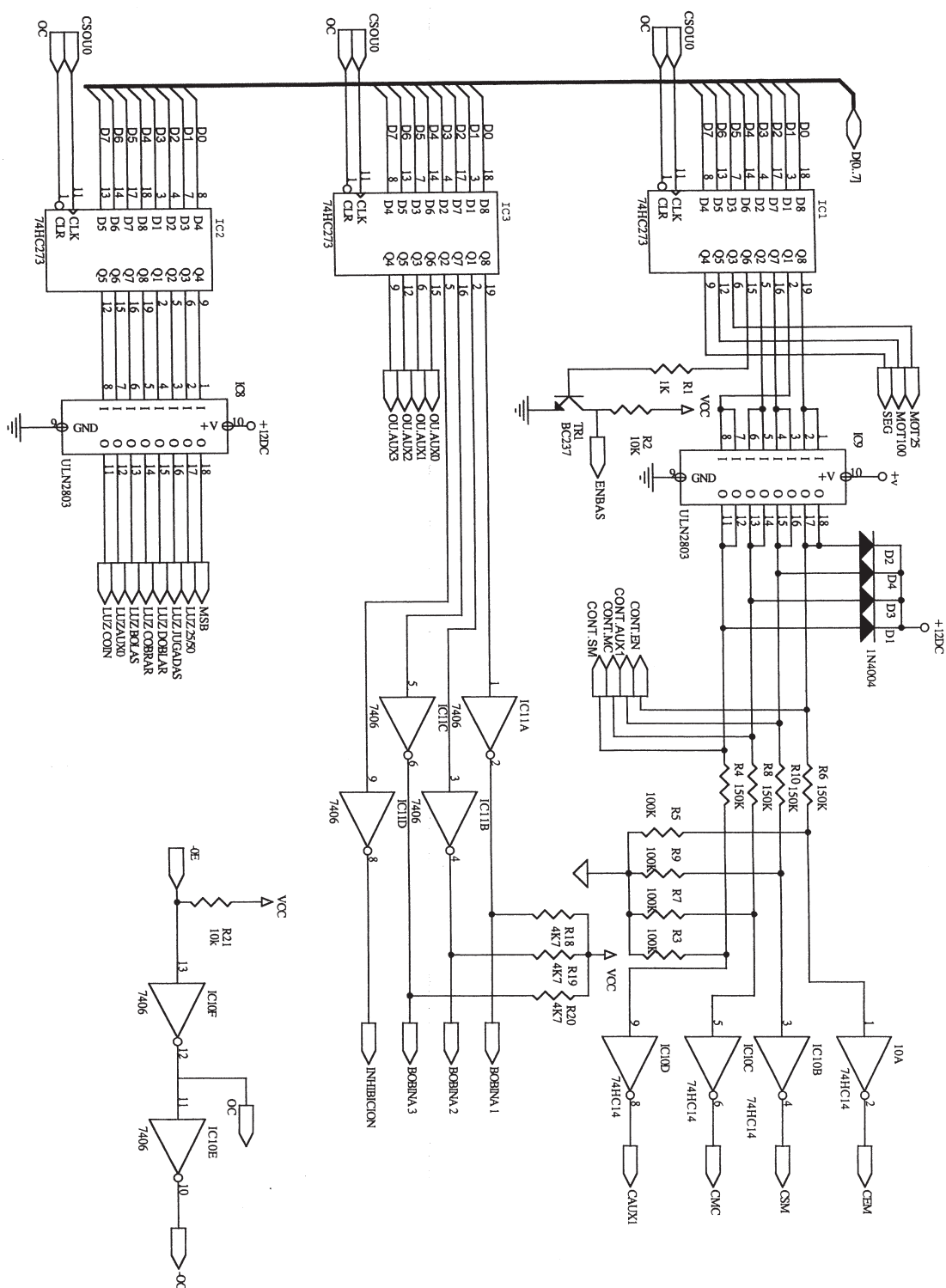


BANDEJA

K7 KURSAAL

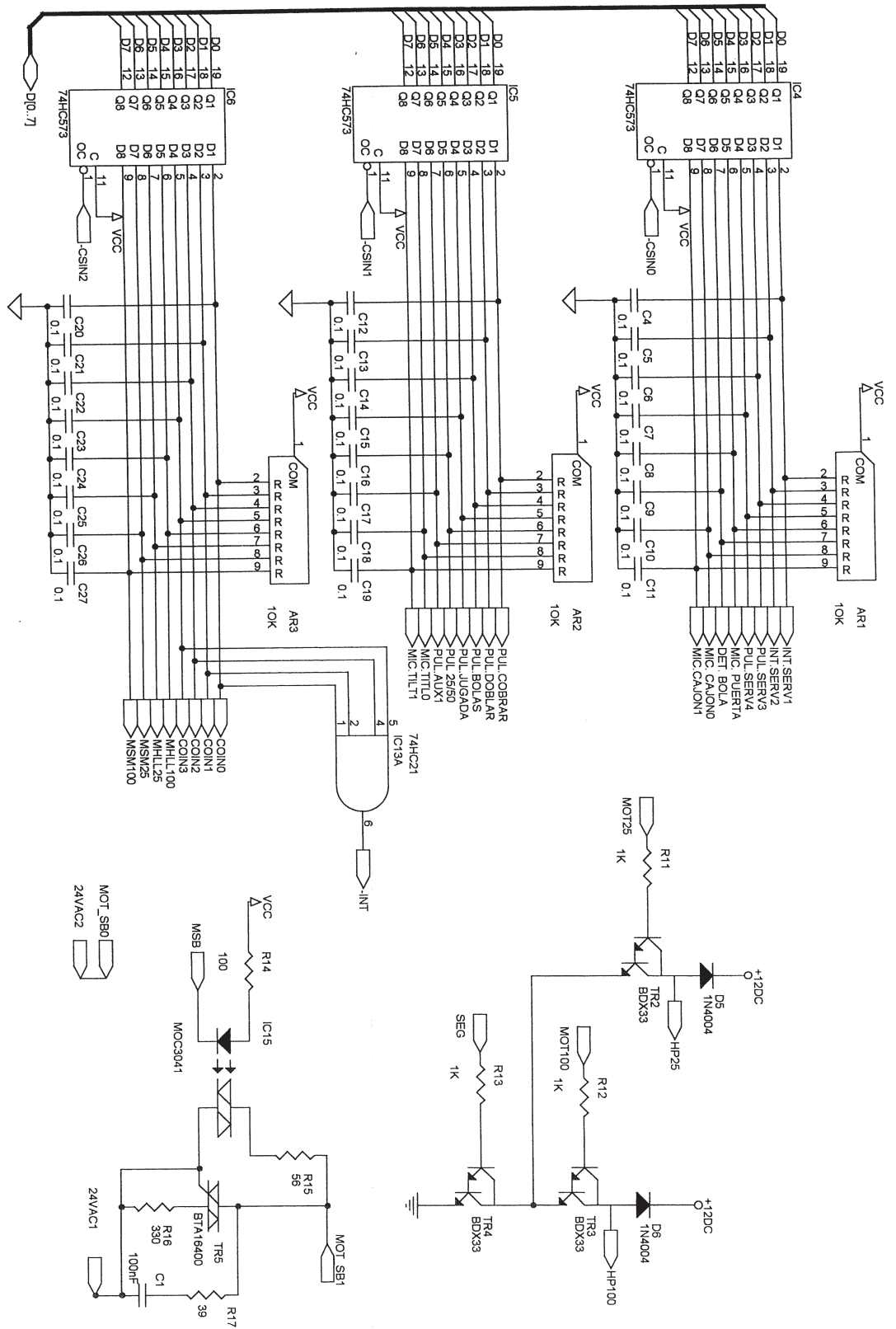
BINGO GRAN CASINO plus

BANDEJA G. CASINO plus



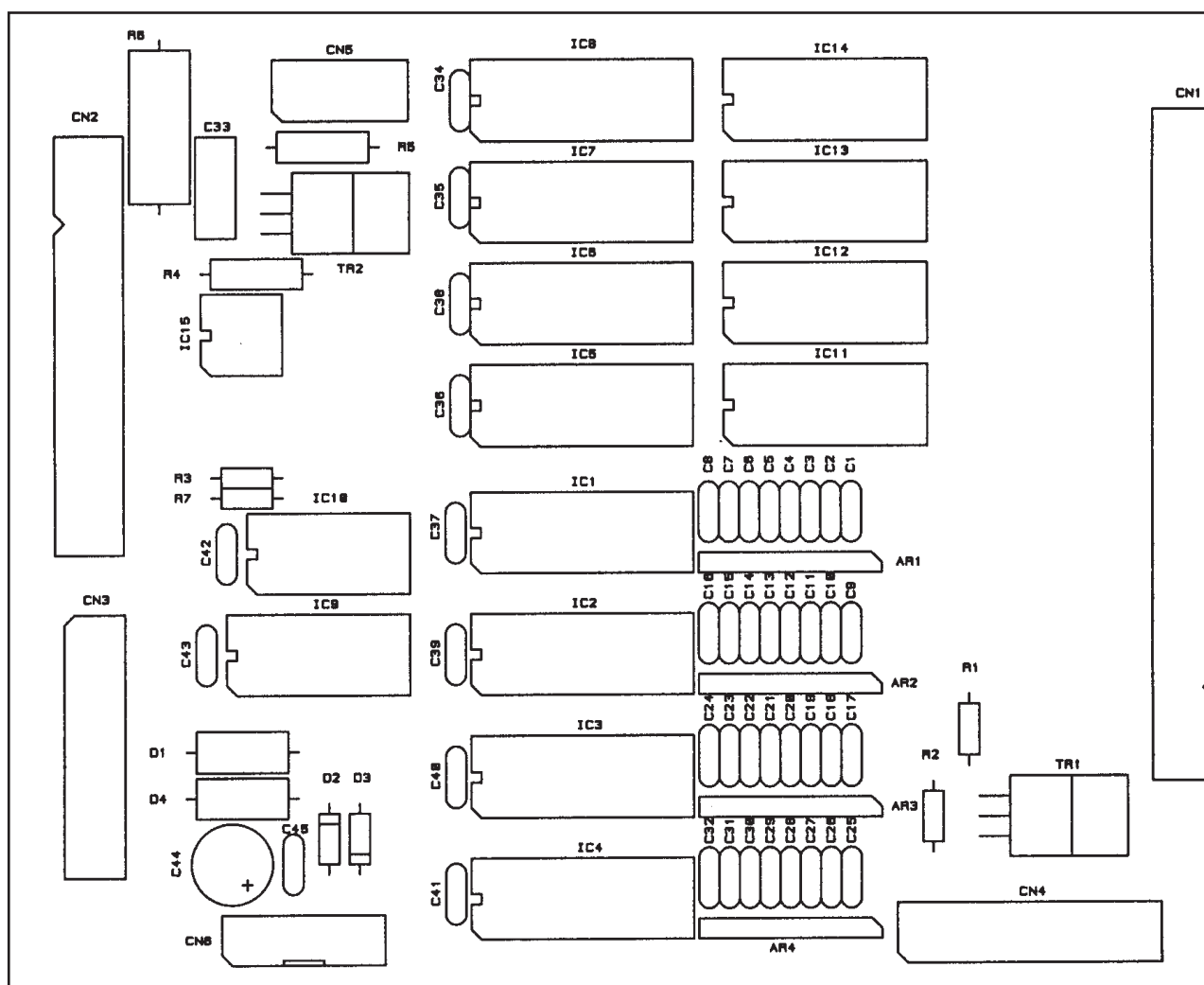
BINGO GRAN CASINO plus

BANDEJA G. CASINO plus

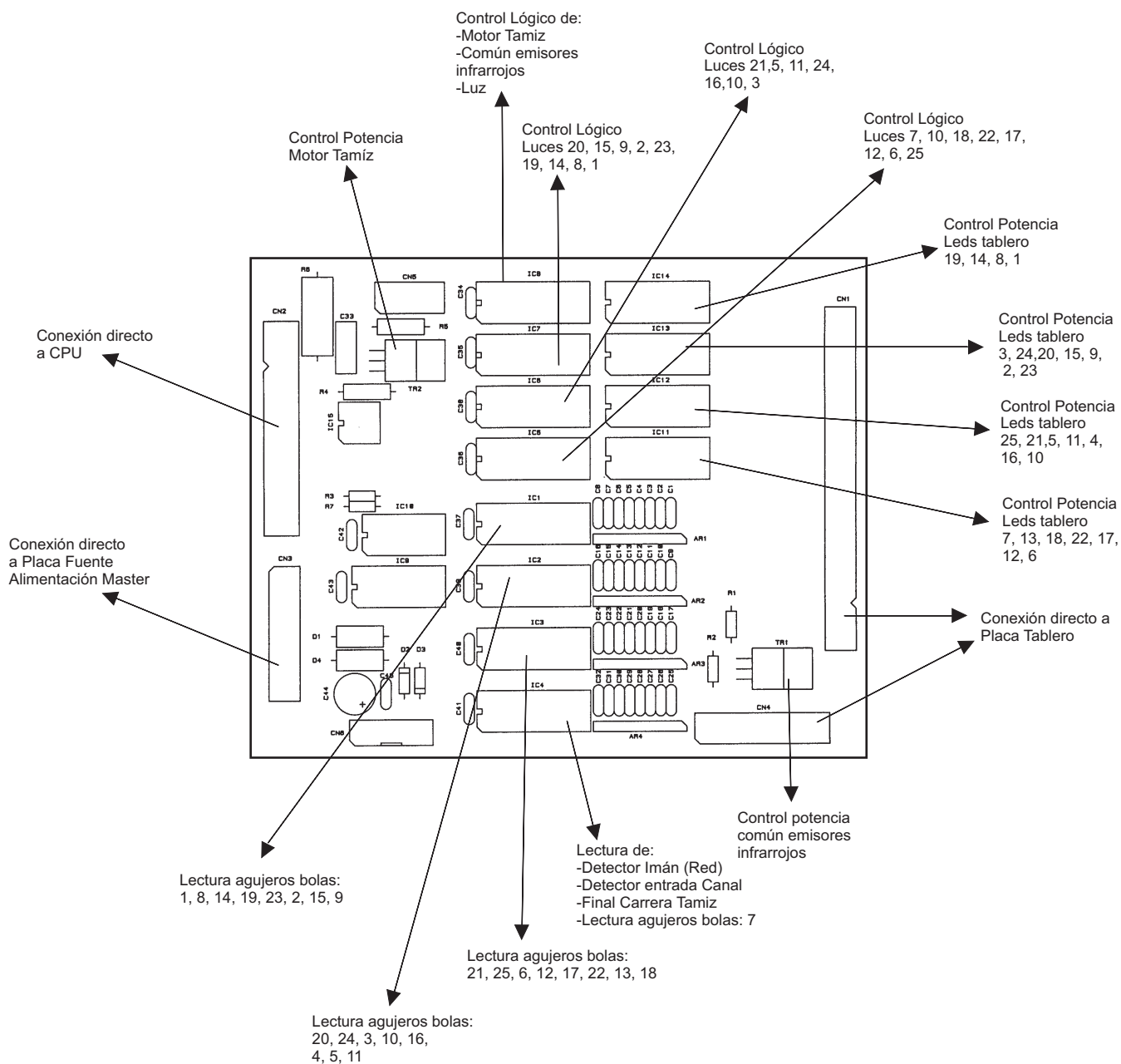




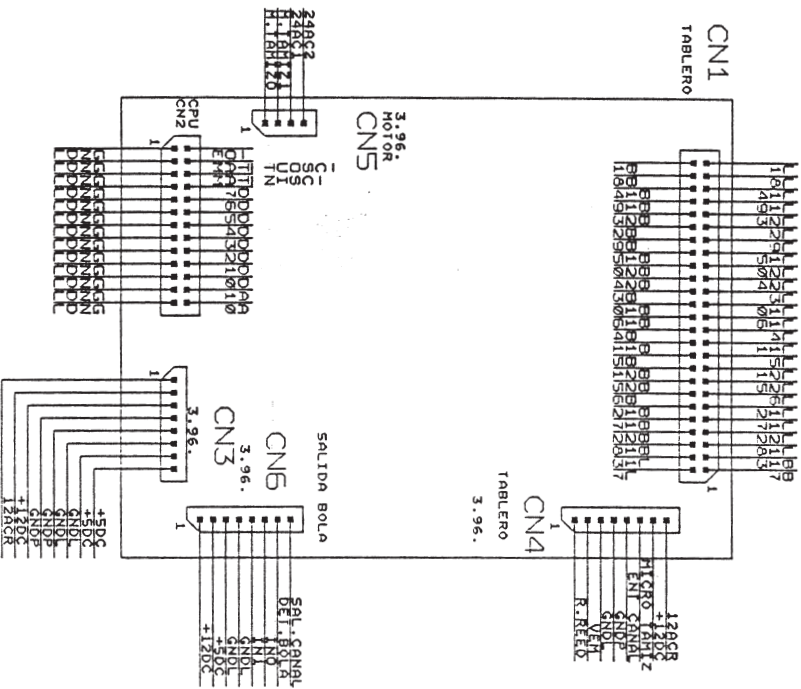
TAMIZ GRAN CASINO plus

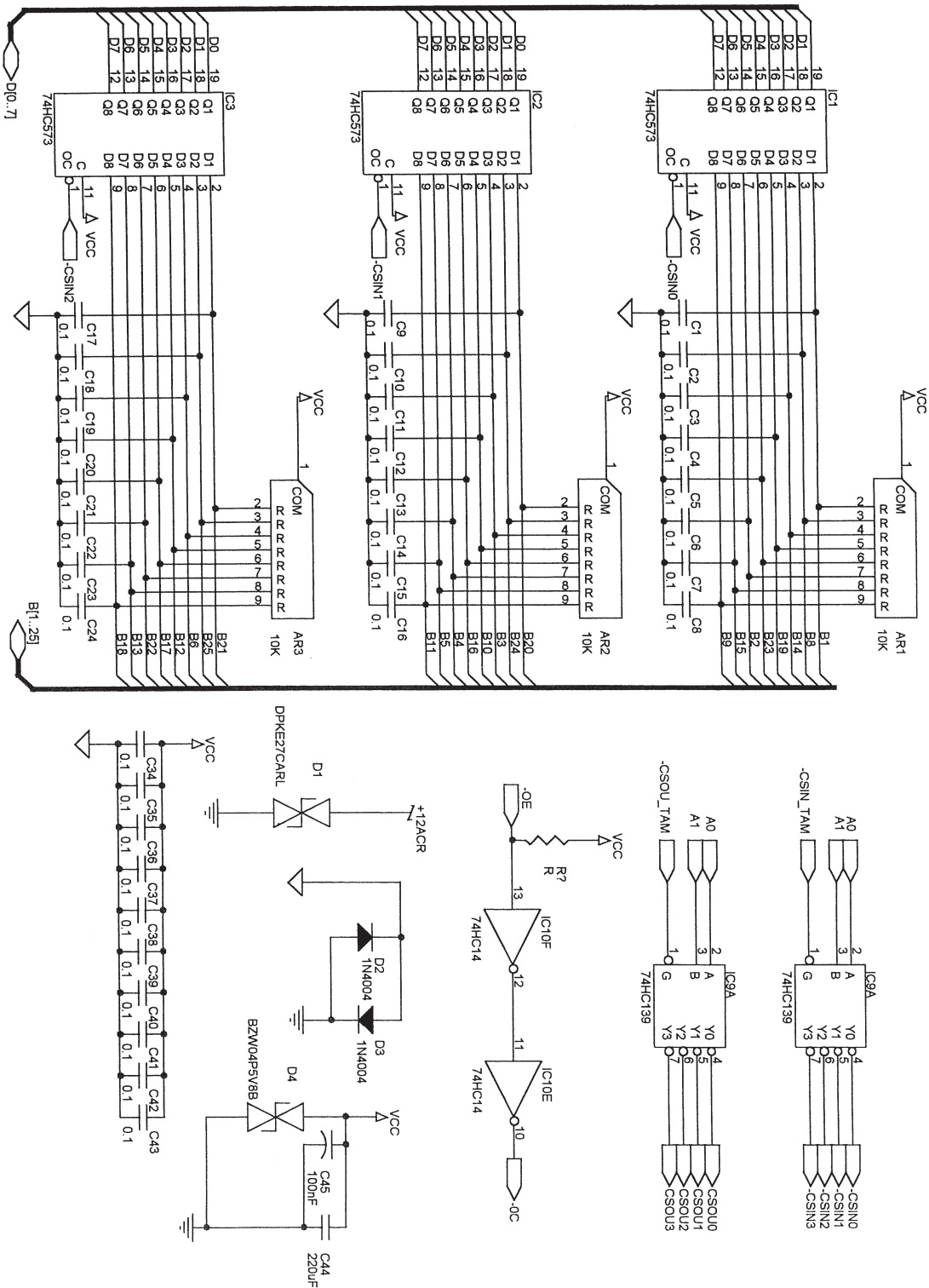


VISTA RÁPIDA TAMIZ GRAN CASINO plus

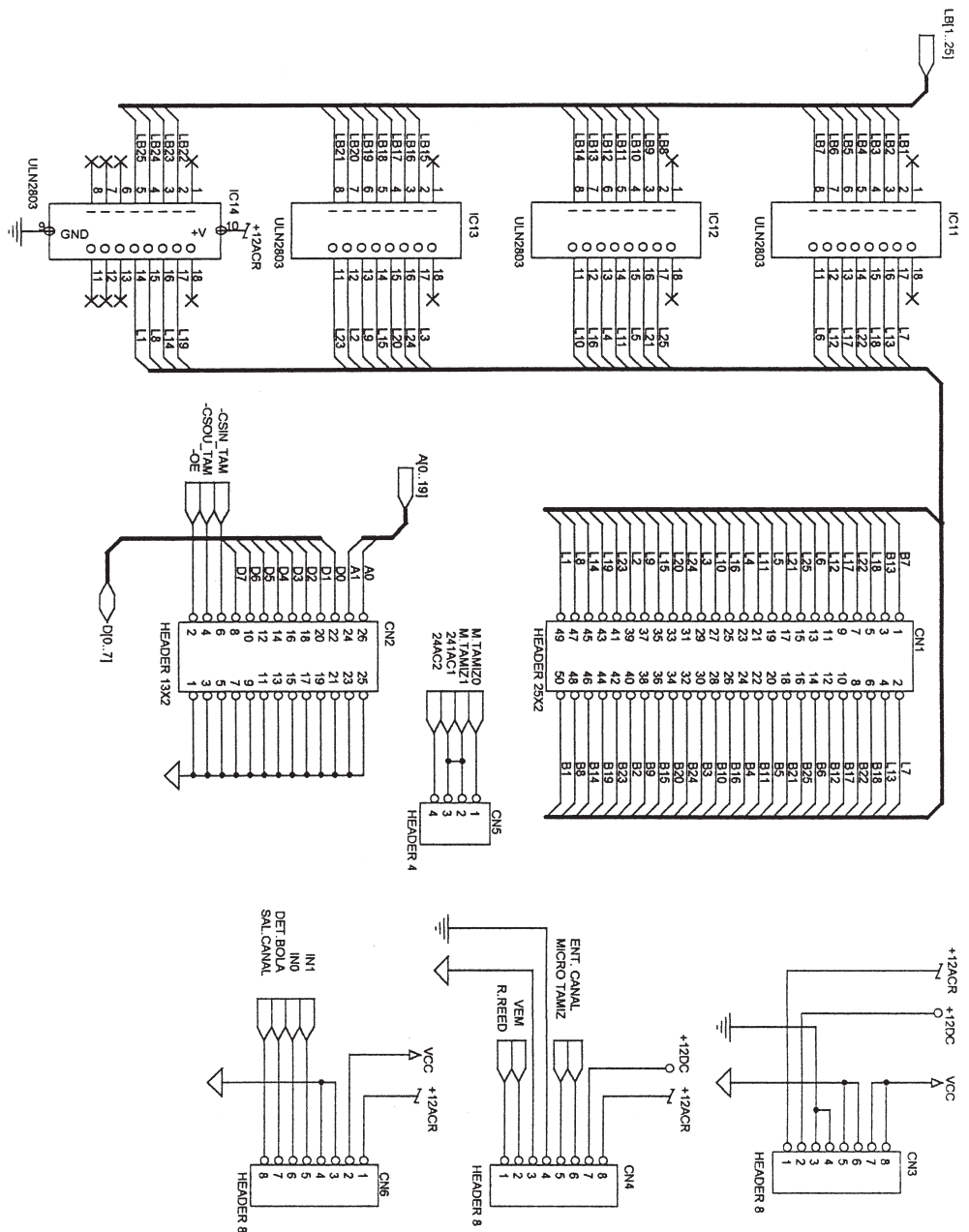


TAMIZ GRAN CASINO plus



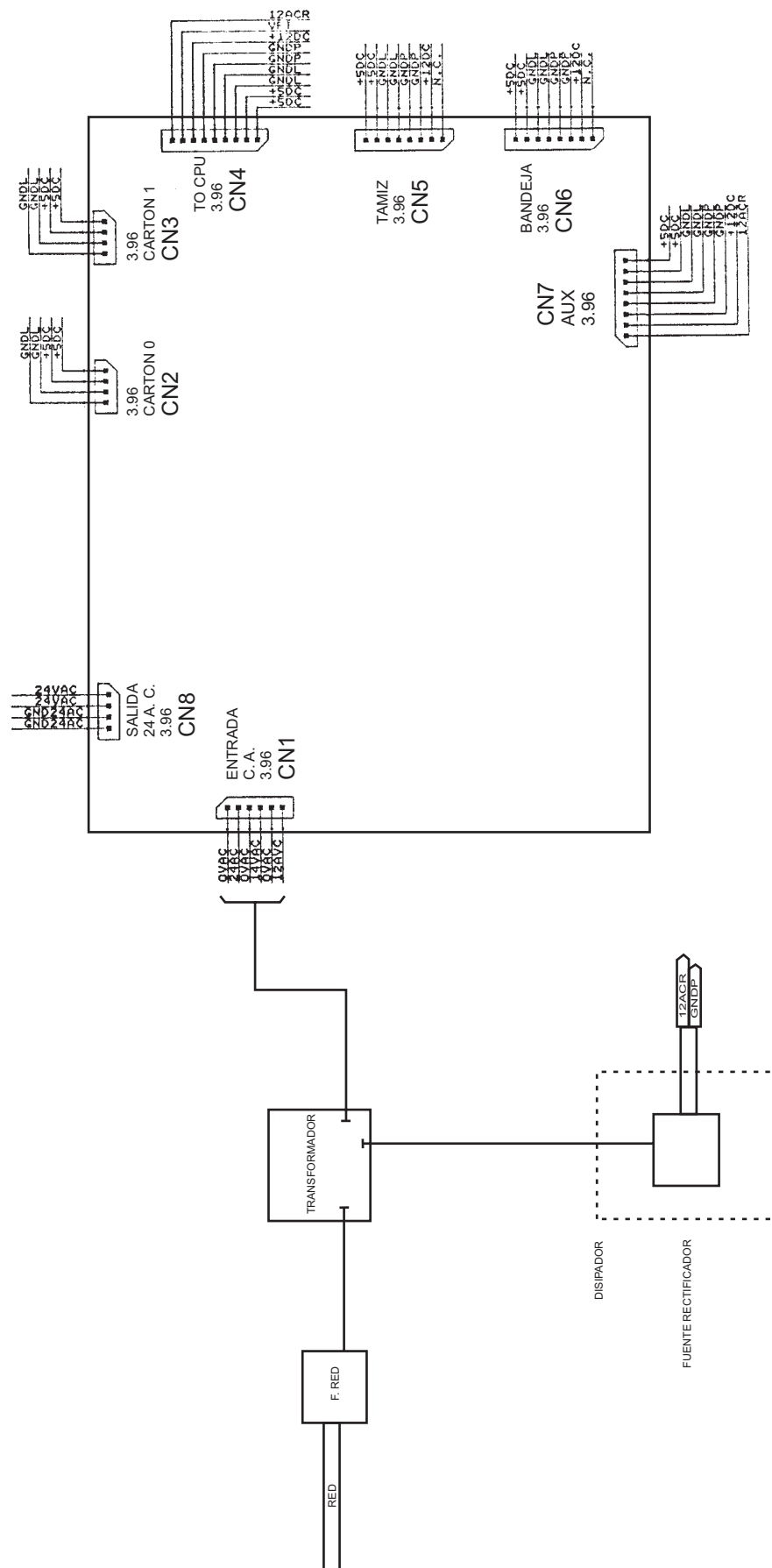




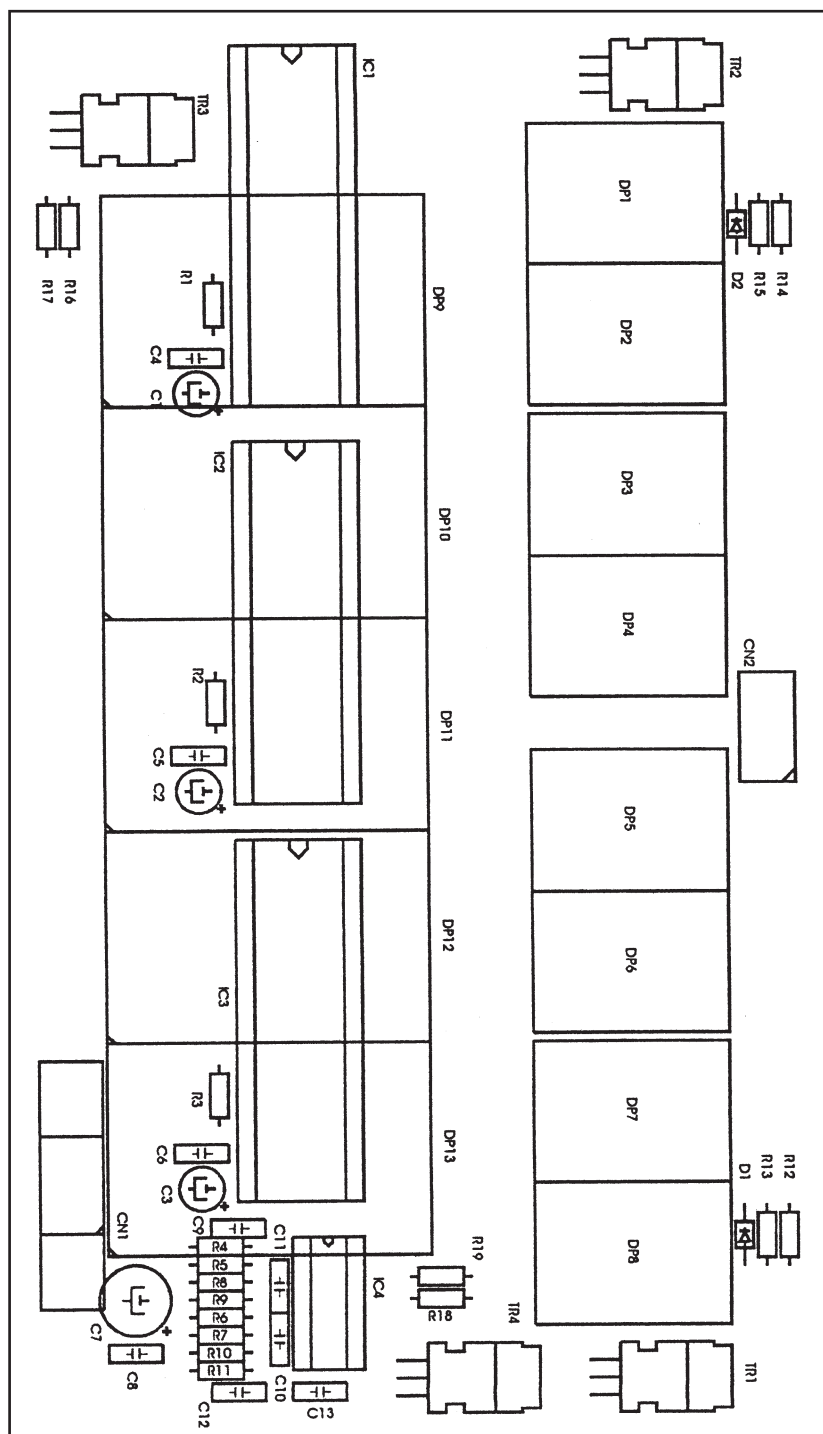


K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
BANDEJA G. CASINO plus

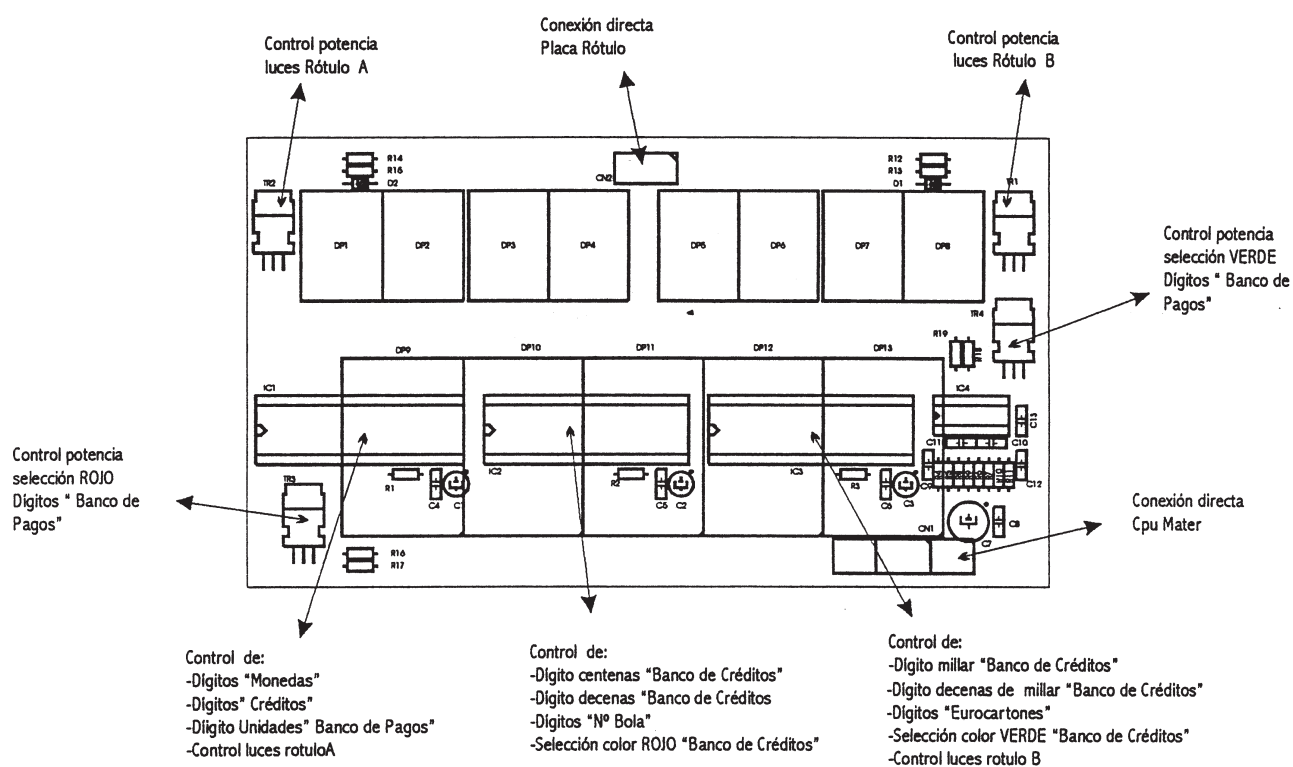
FUENTE ALIMENTACIÓN

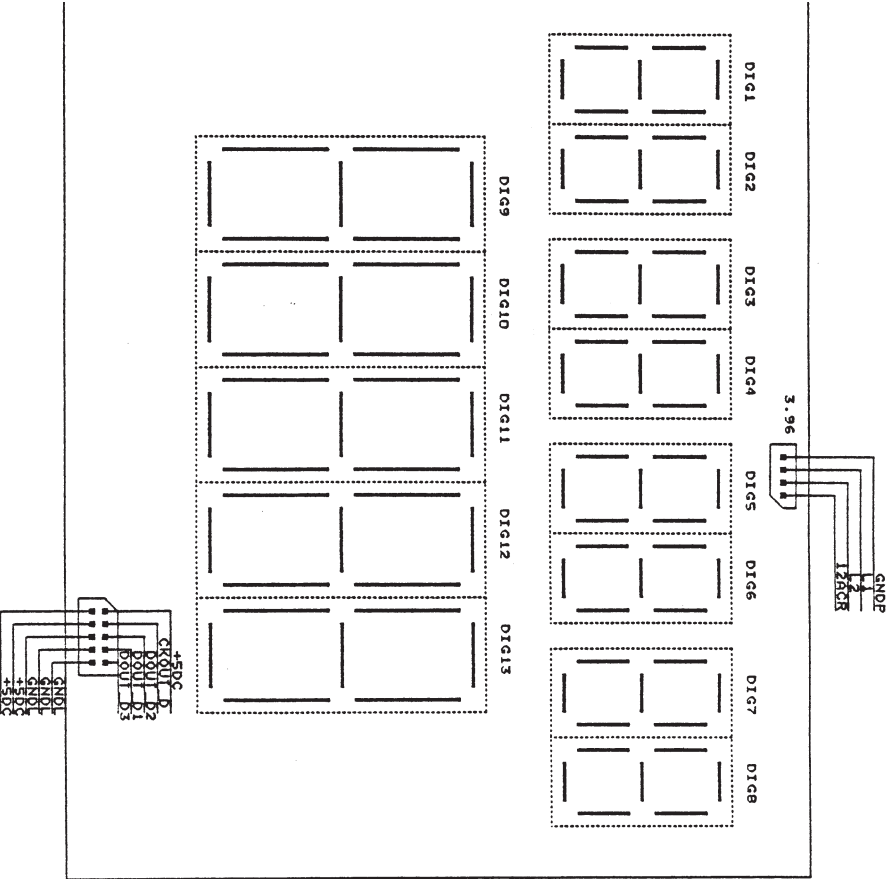


DIGITOS GRAN CASINO plus

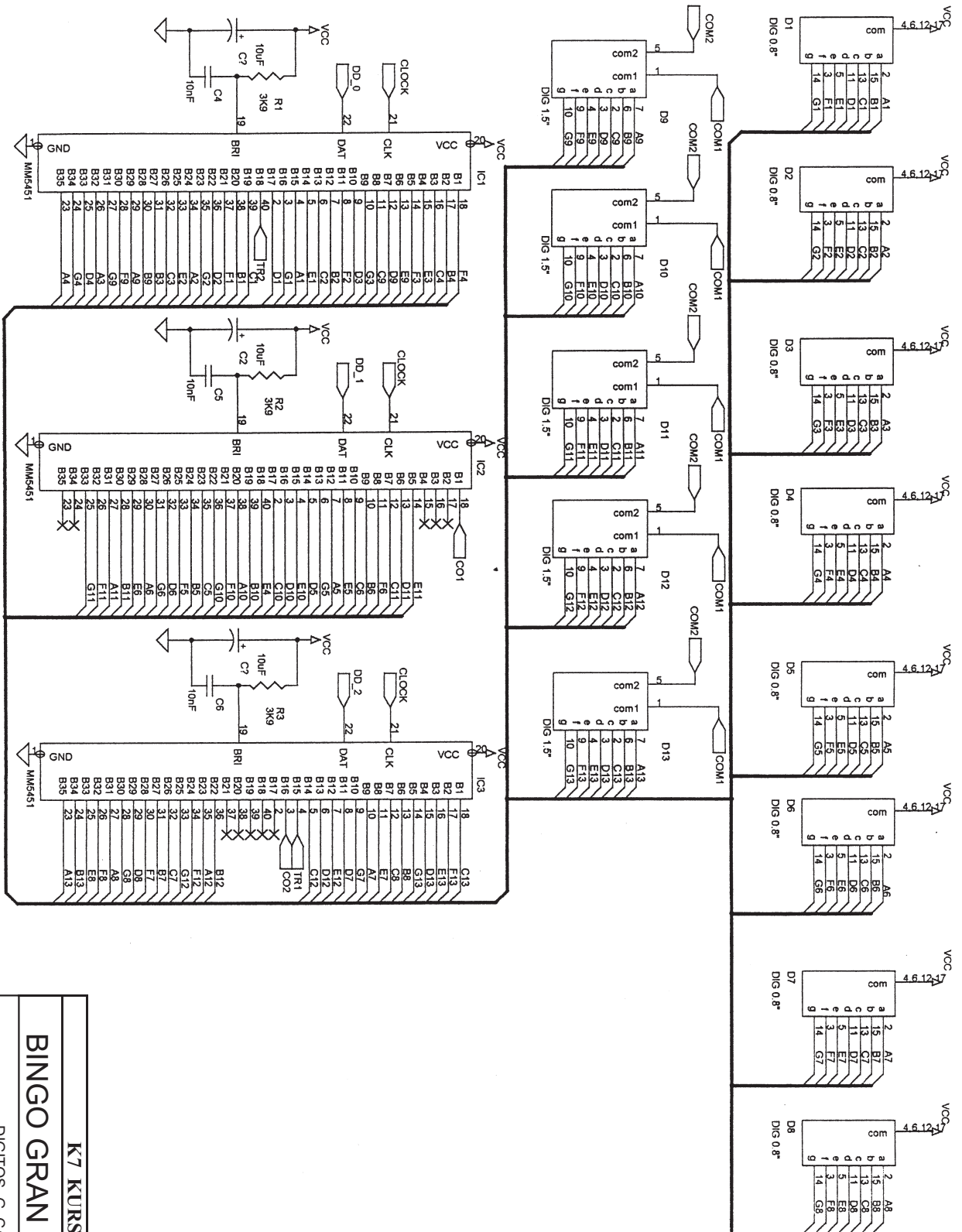


VISTA RÁPIDA DIGITOS G. CASINO plus





K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
DIGITOS G. CASINO plus

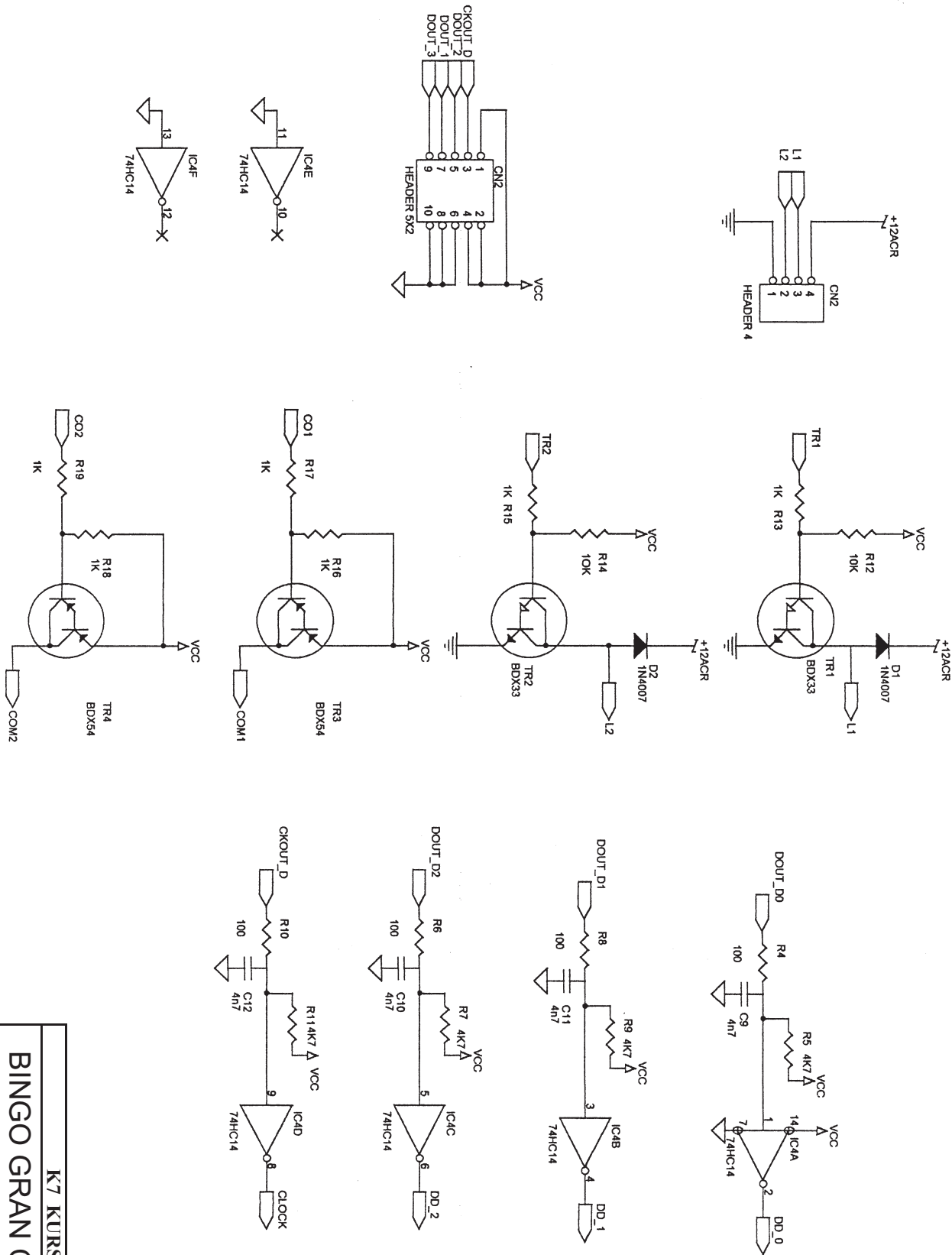


BINGO GRAN CASINO plus

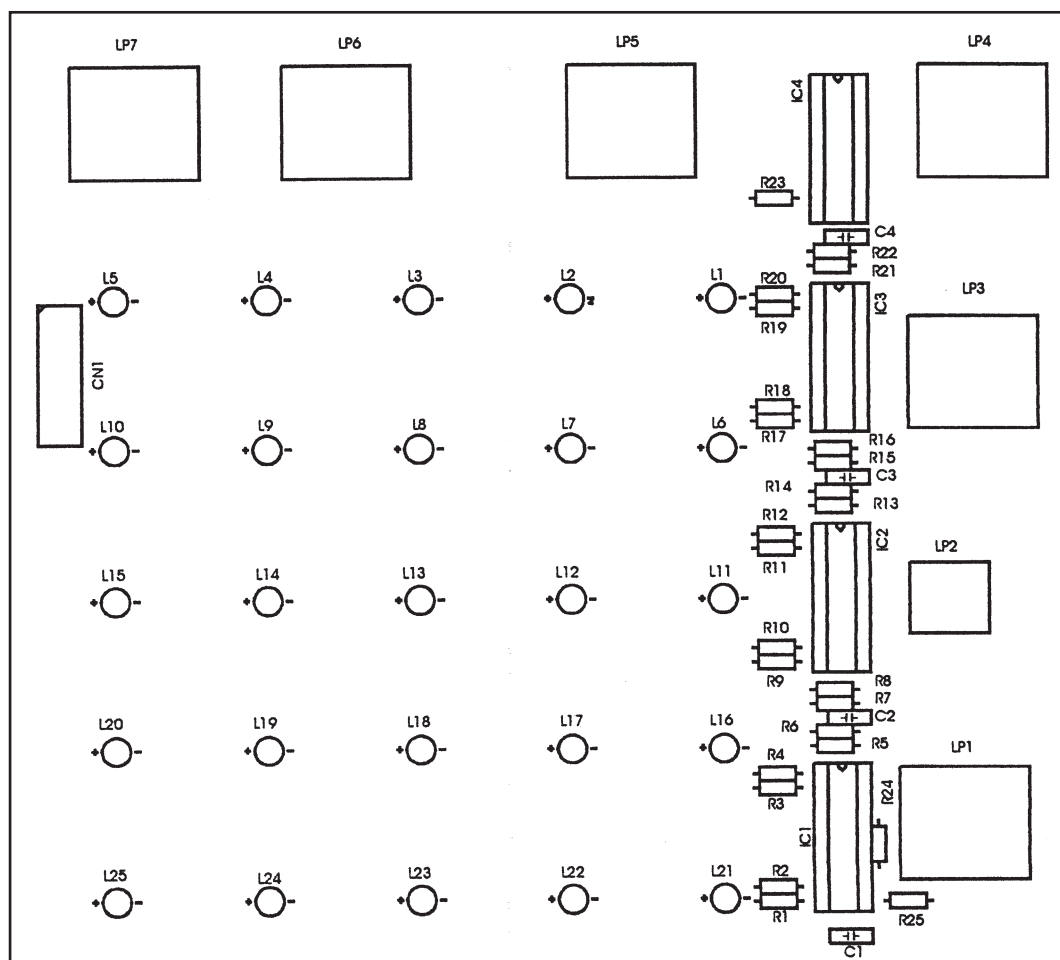
K7 KURSAAL

DIGITOS G. CASINO plus

K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
DIGITOS G. CASINO plus

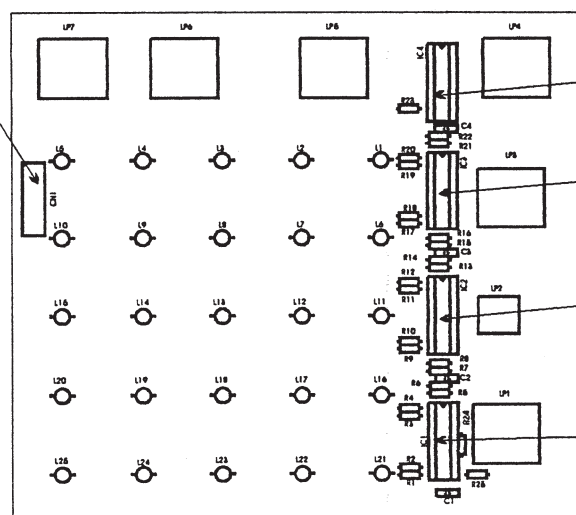


CARTÓN EXTRA GRAN CASINO plus



VISTA RÁPIDA CARTÓN EXTRA G. CASINO plus

Conexión directa a
Placa Cartón Master



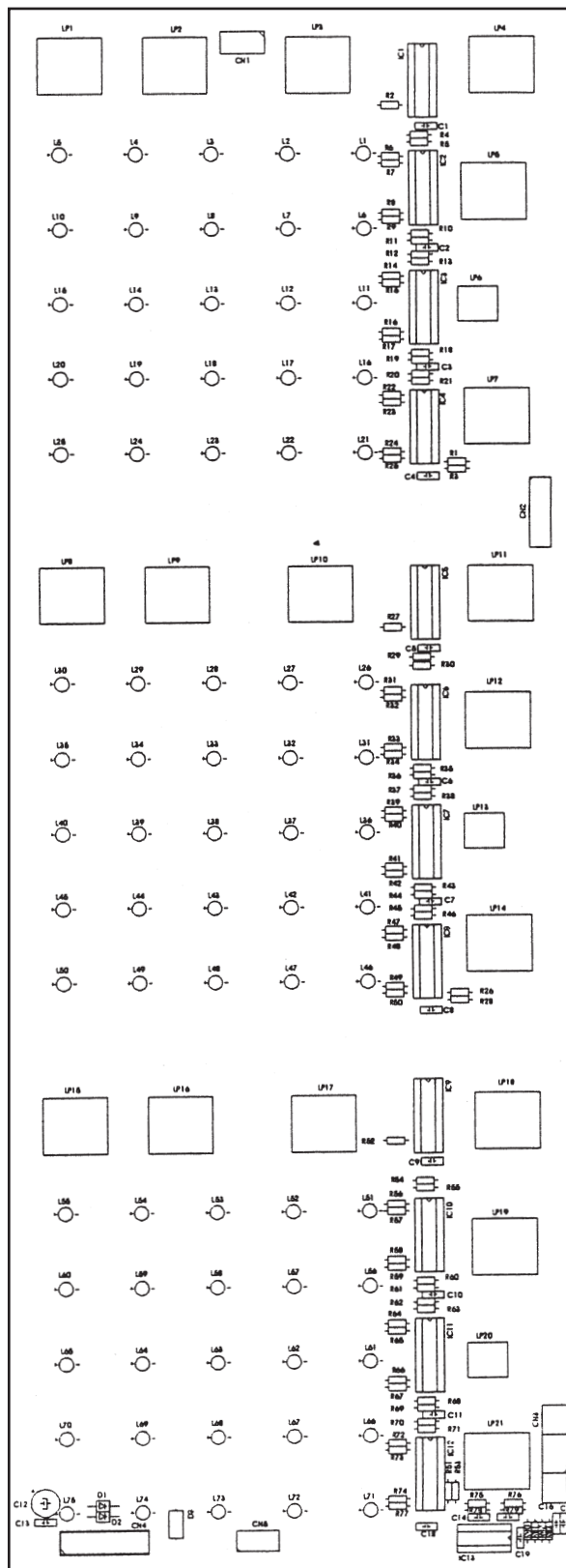
Control leds Nº5 y
lámparas Nº 1,2,3
,4,5,6,7,

Control leds Nº
2,1,9,10,8,7,
6,15

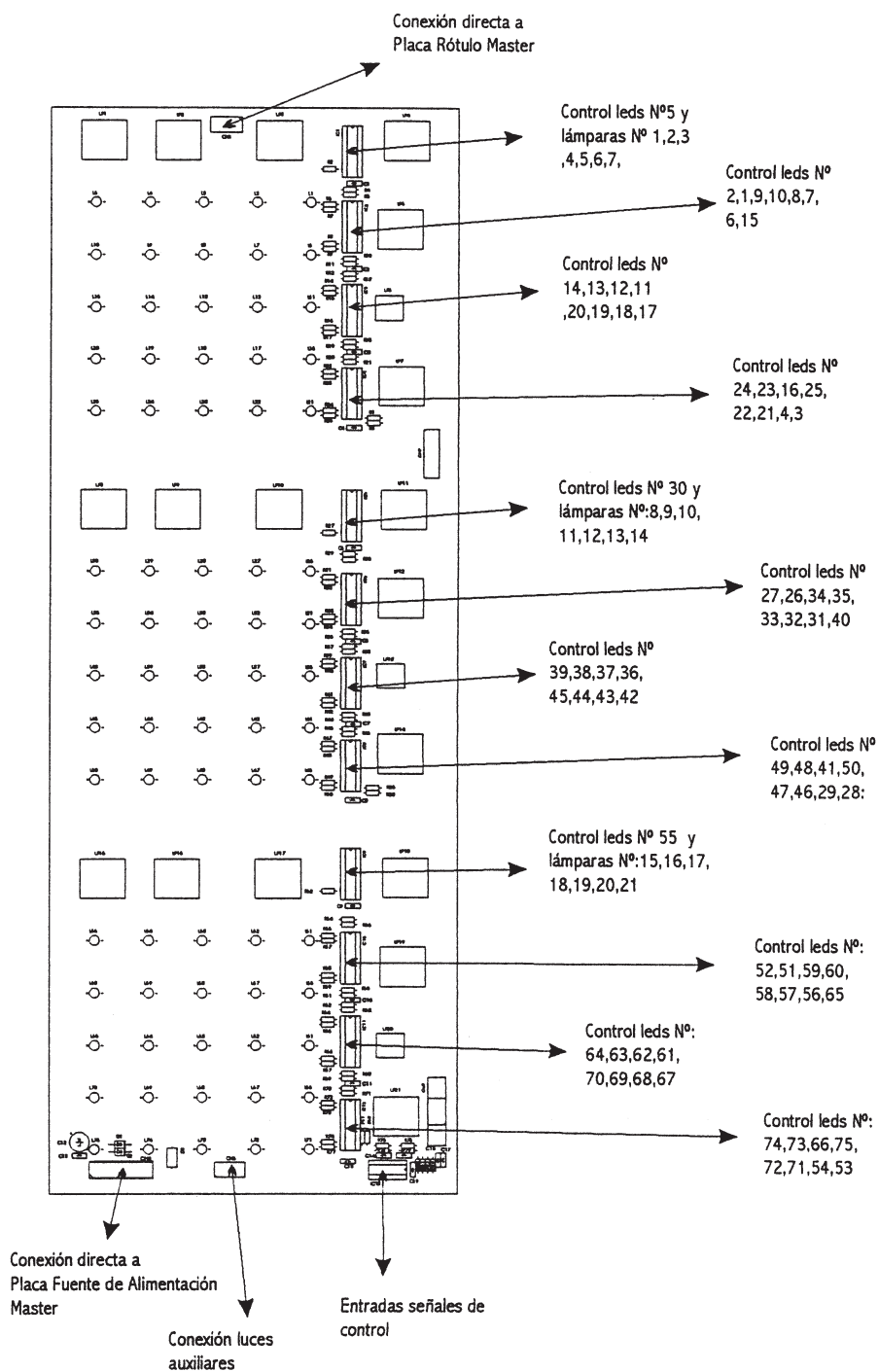
Control leds Nº
14,13,12,11
,20,19,18,17

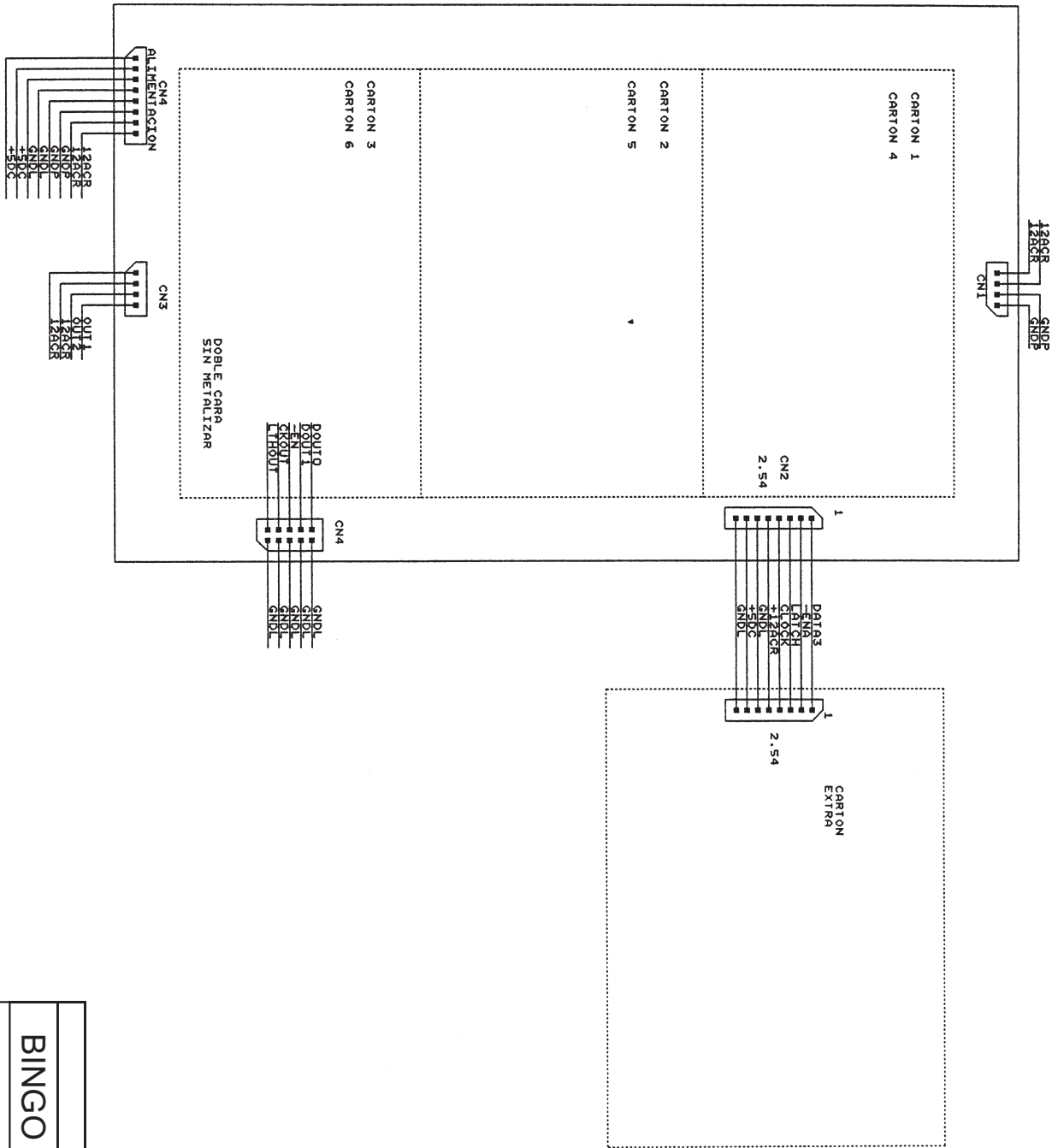
Control leds Nº
24,23,16,25,
22,21,4,3

CARTÓN GRAN CASINO plus

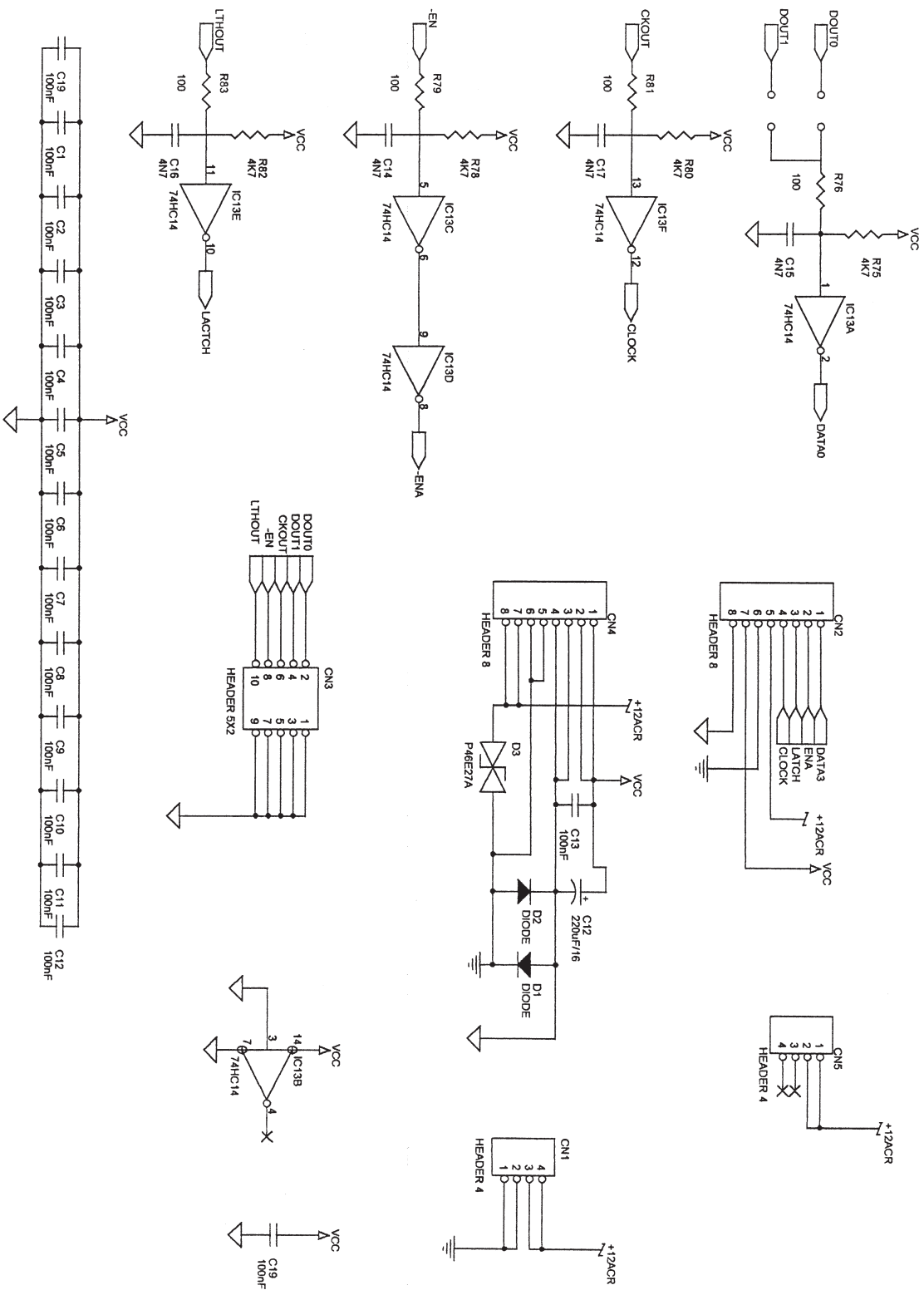


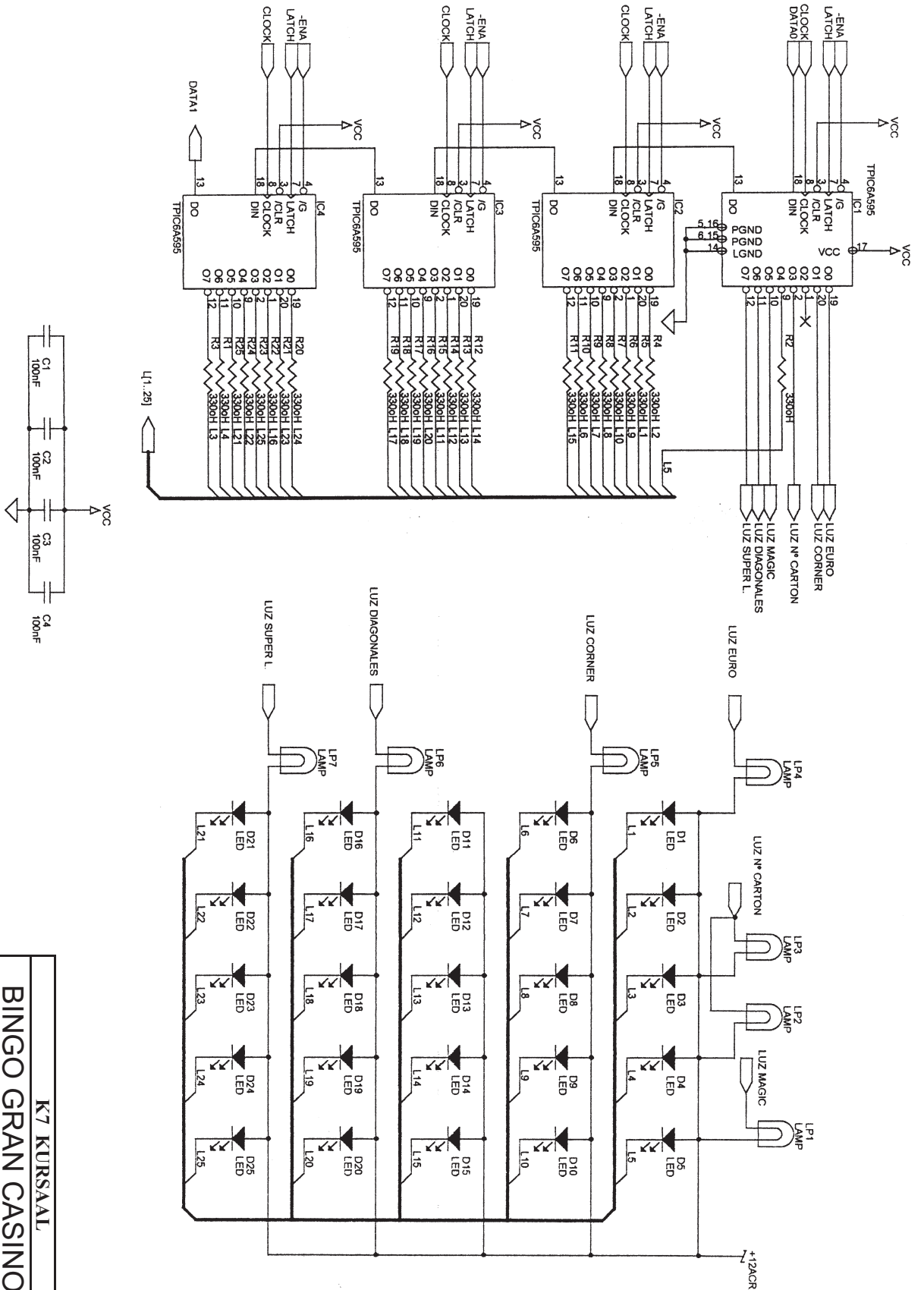
VISTA RÁPIDA CARTÓN G. CASINO plus





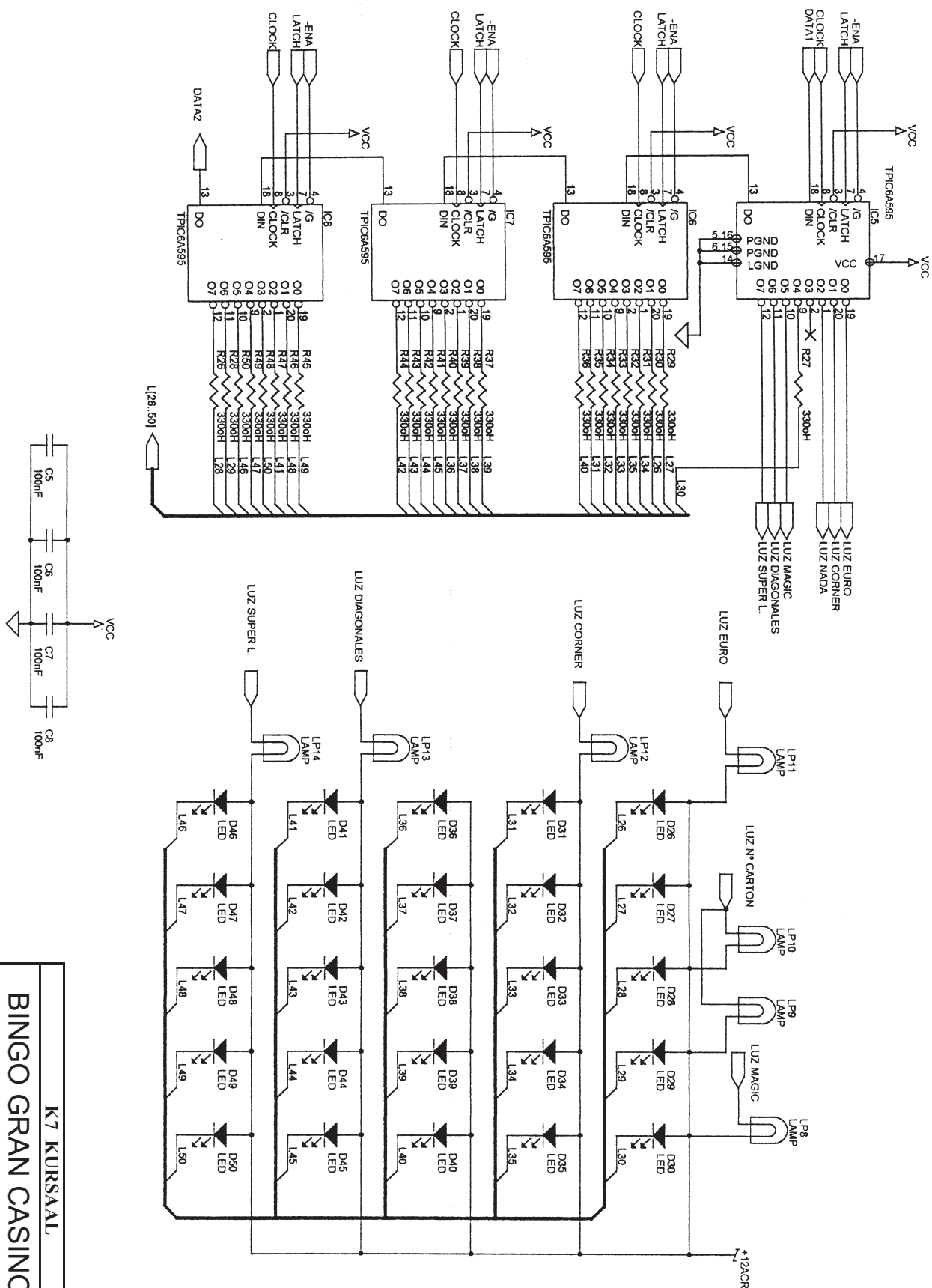
K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
CARTONES G. CASINO plus



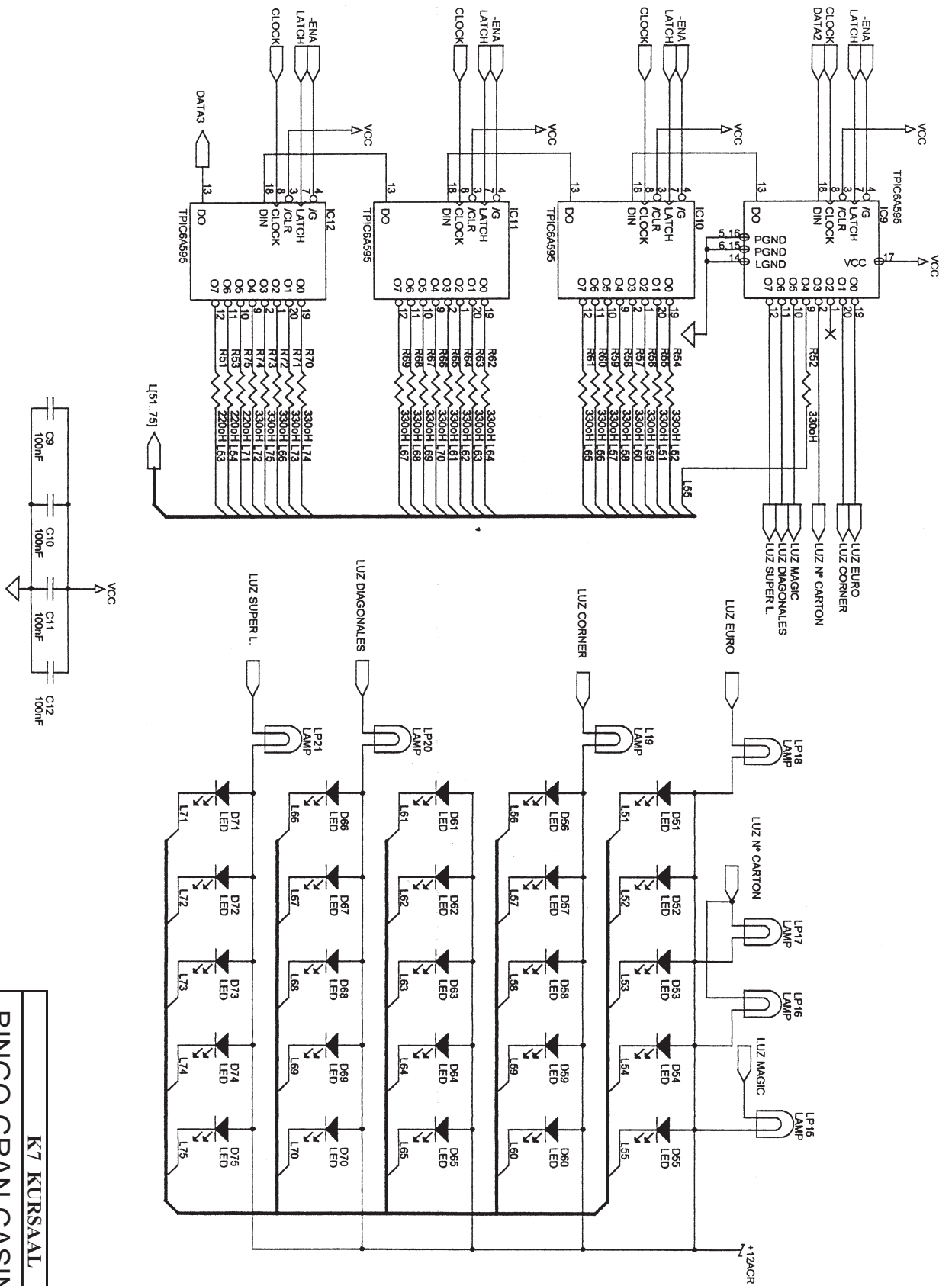


K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus

CARTONES G. CASINO plus



K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
CARTONES G. CASINO plus

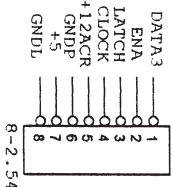
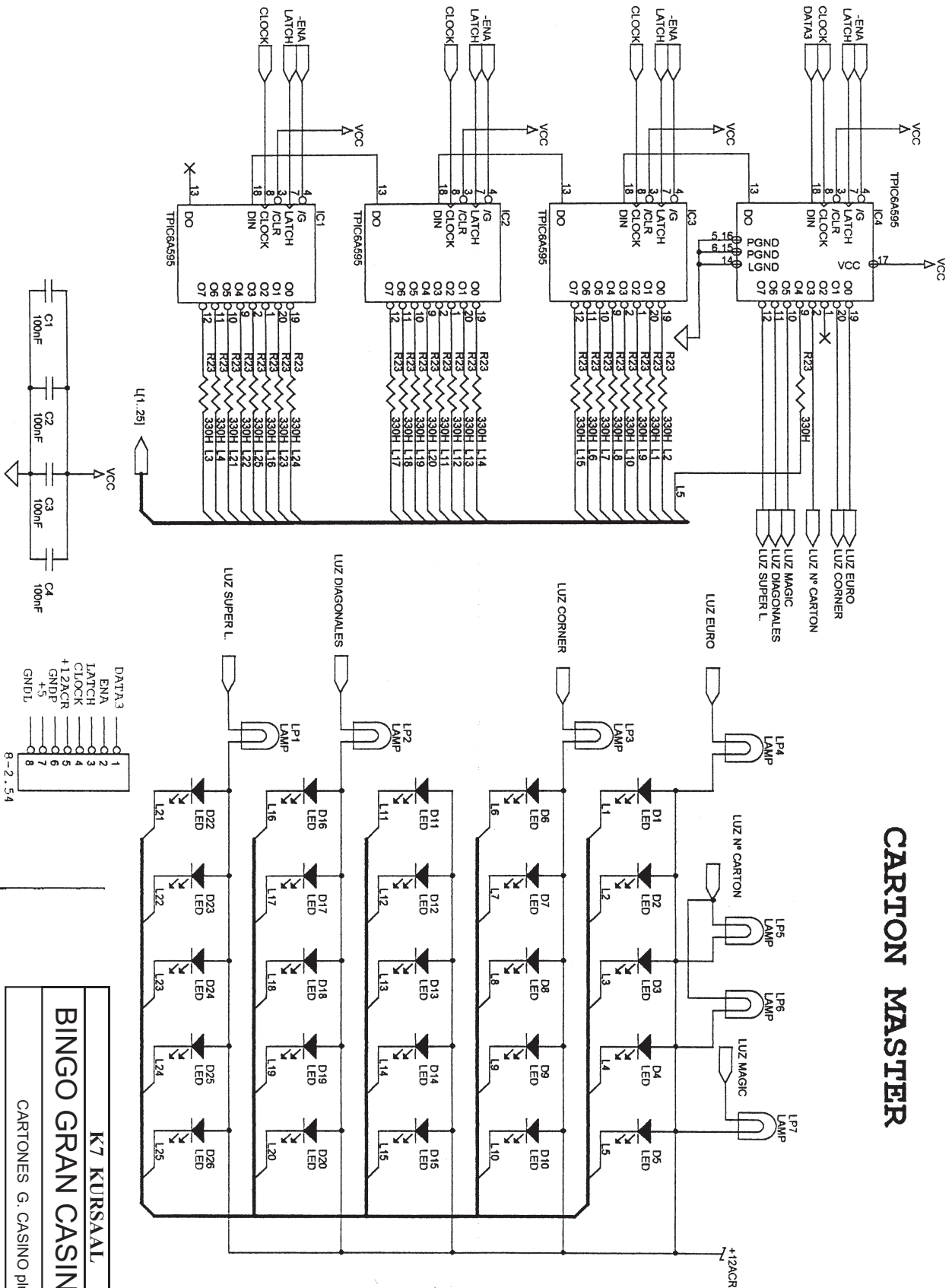


BINGO GRAN CASINO plus

K7 KURSAAL

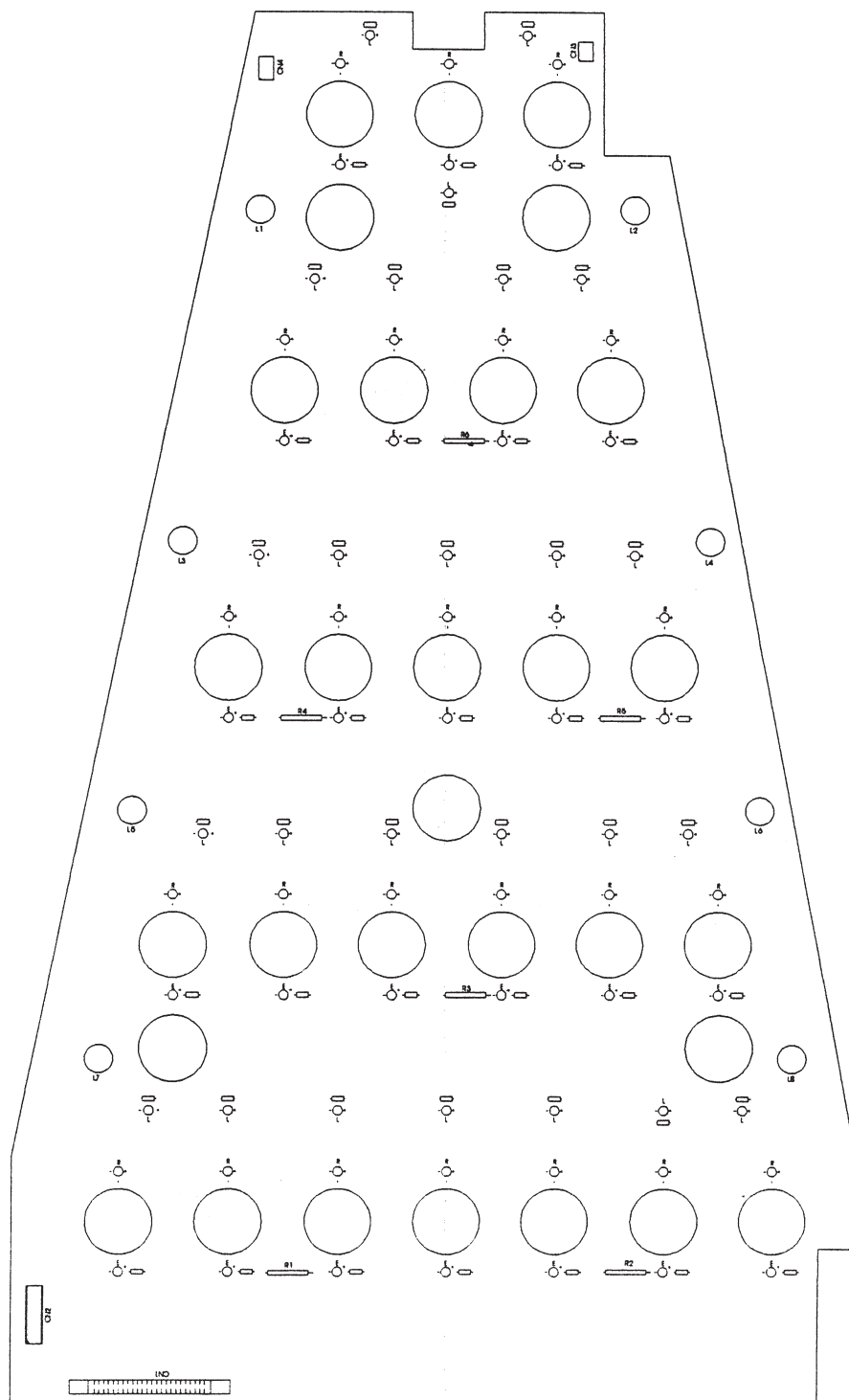
CARTONES G. CASINO plus

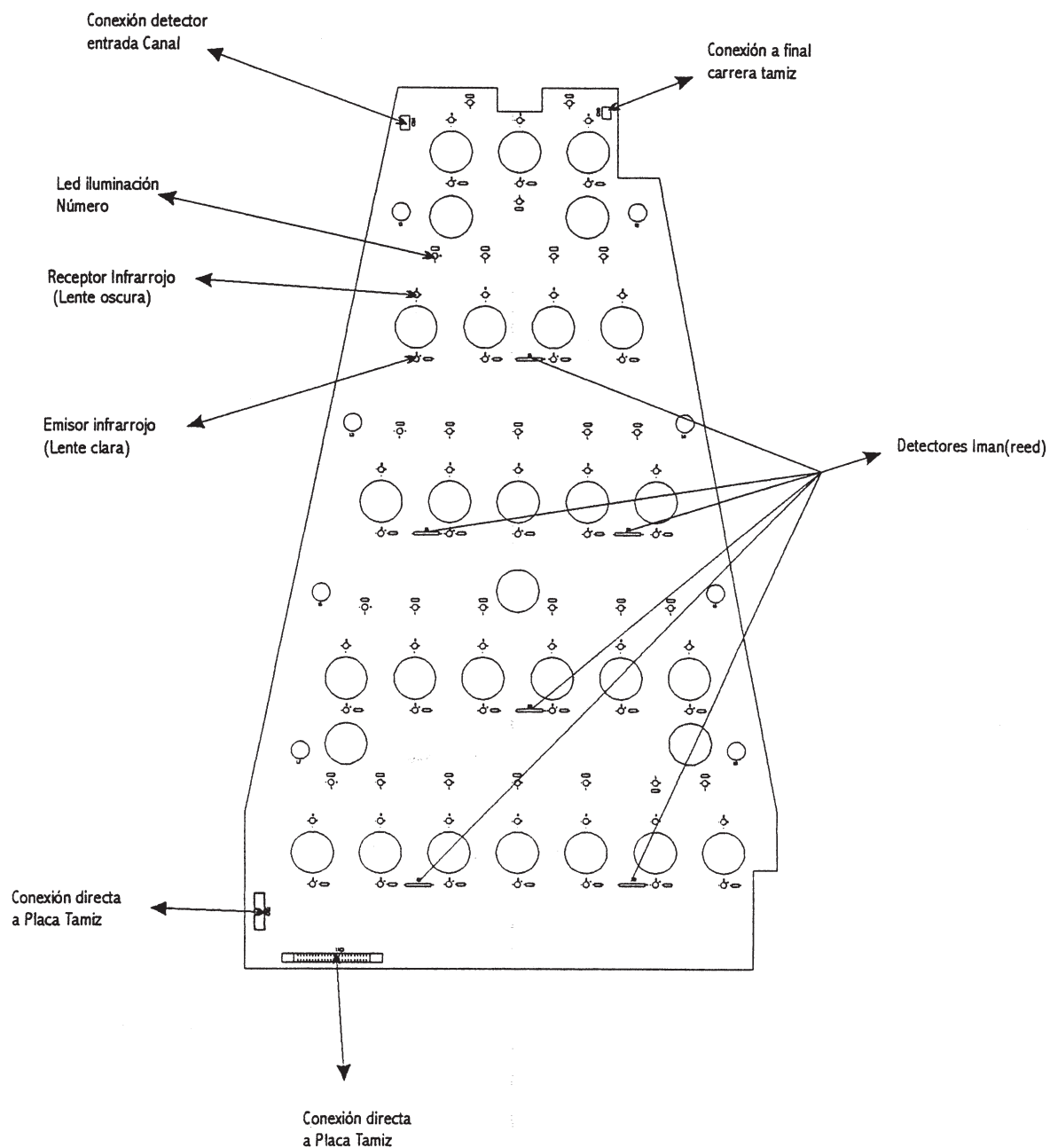
CARTON MASTER

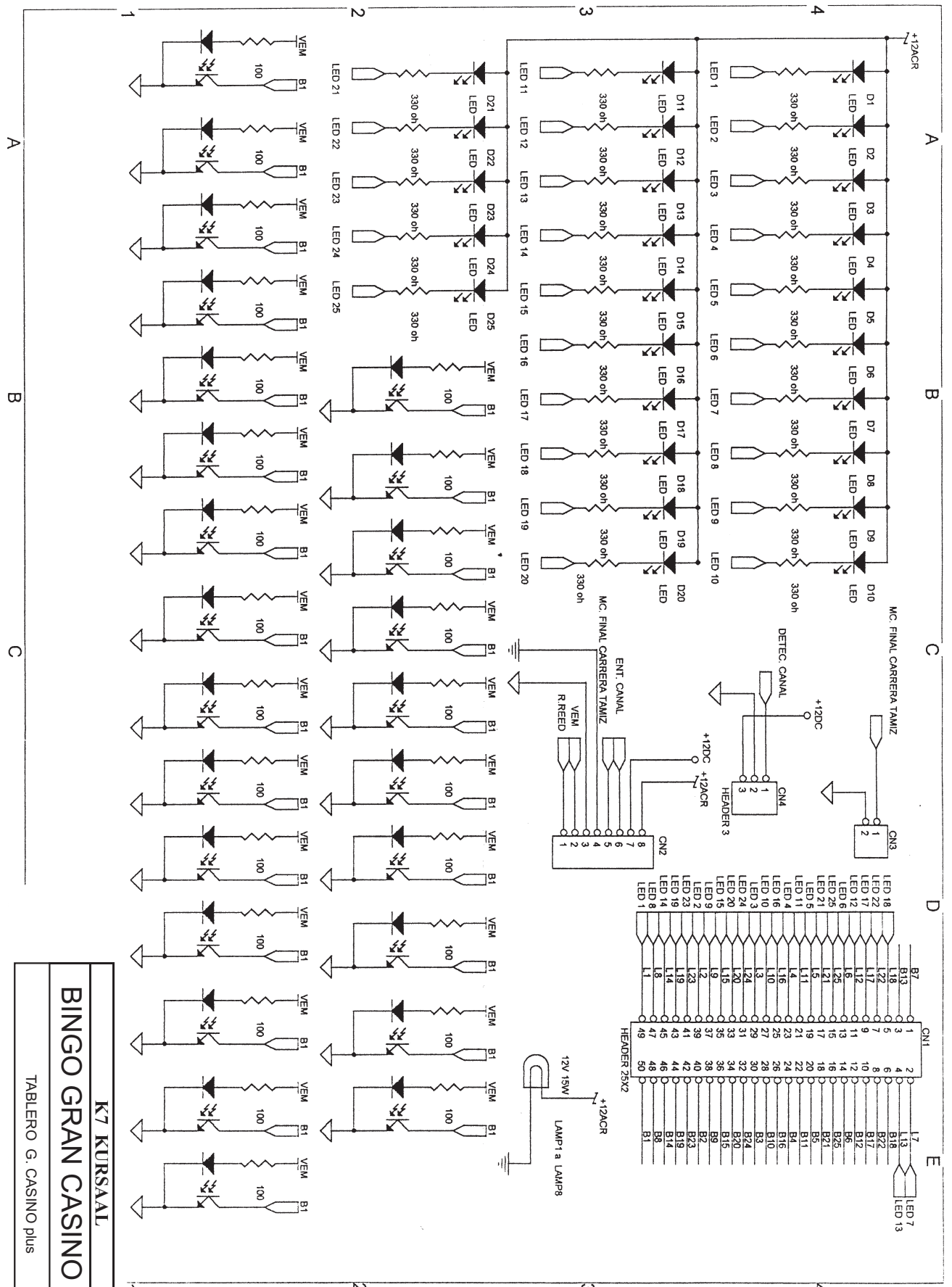


K7 KURSAAL	
BINGO GRAN CASINO plus	
CARTONES G. CASINO plus	

TABLERO GRAN CASINO plus

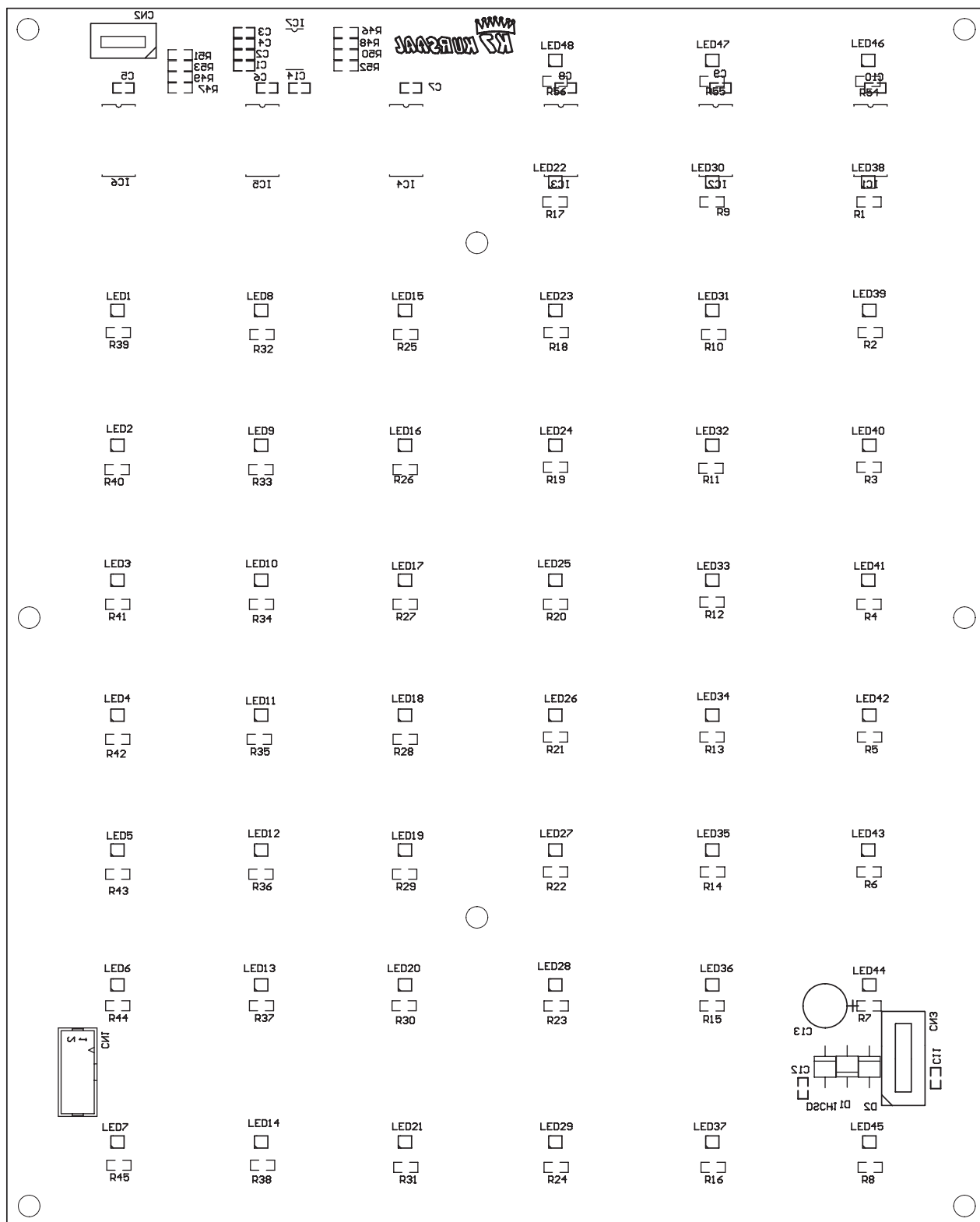


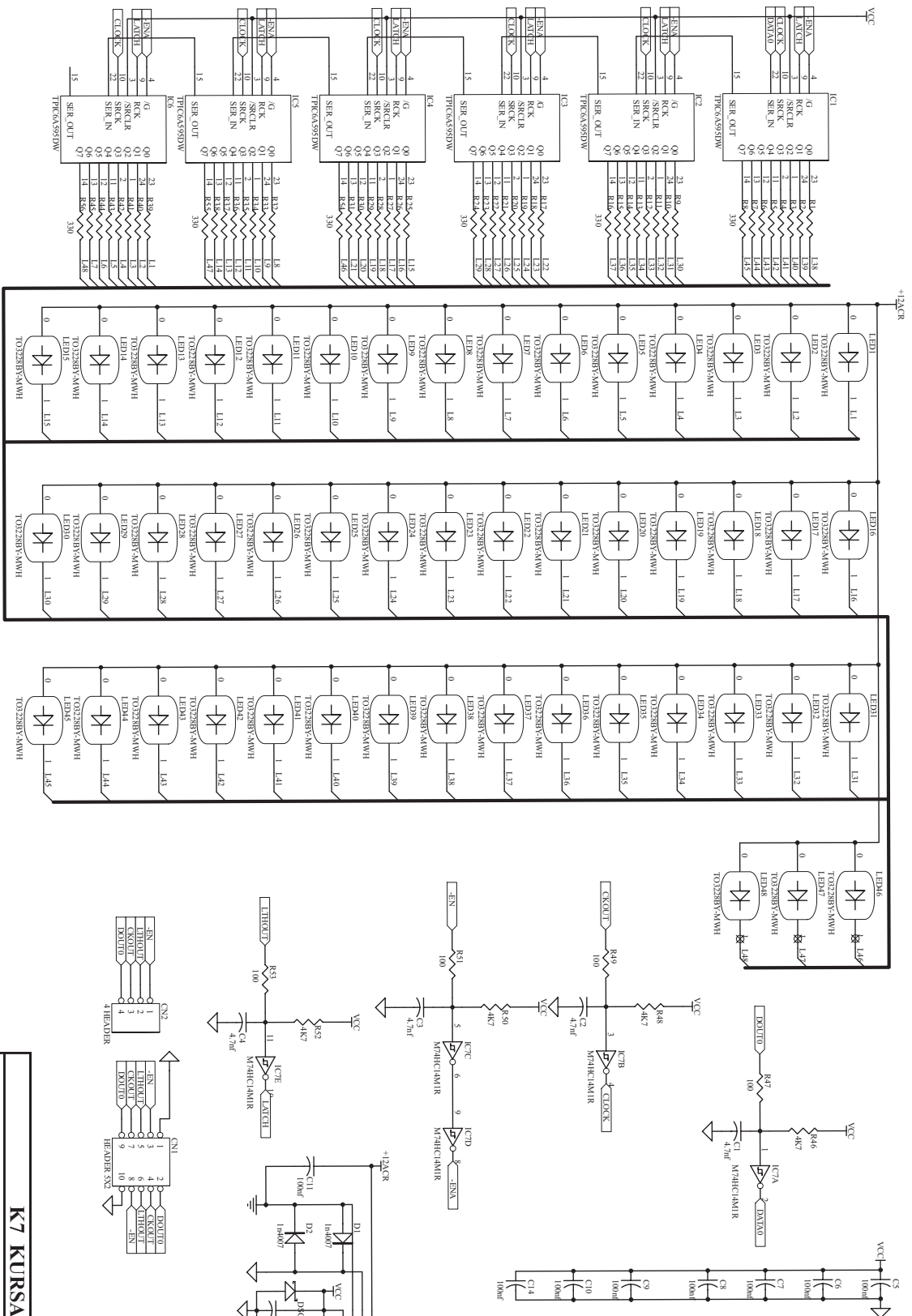
VISTA RÁPIDA TABLERO G. CASINO plus



K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
 TABLERO G. CASINO plus

FRUTAS GRAN CASINO plus



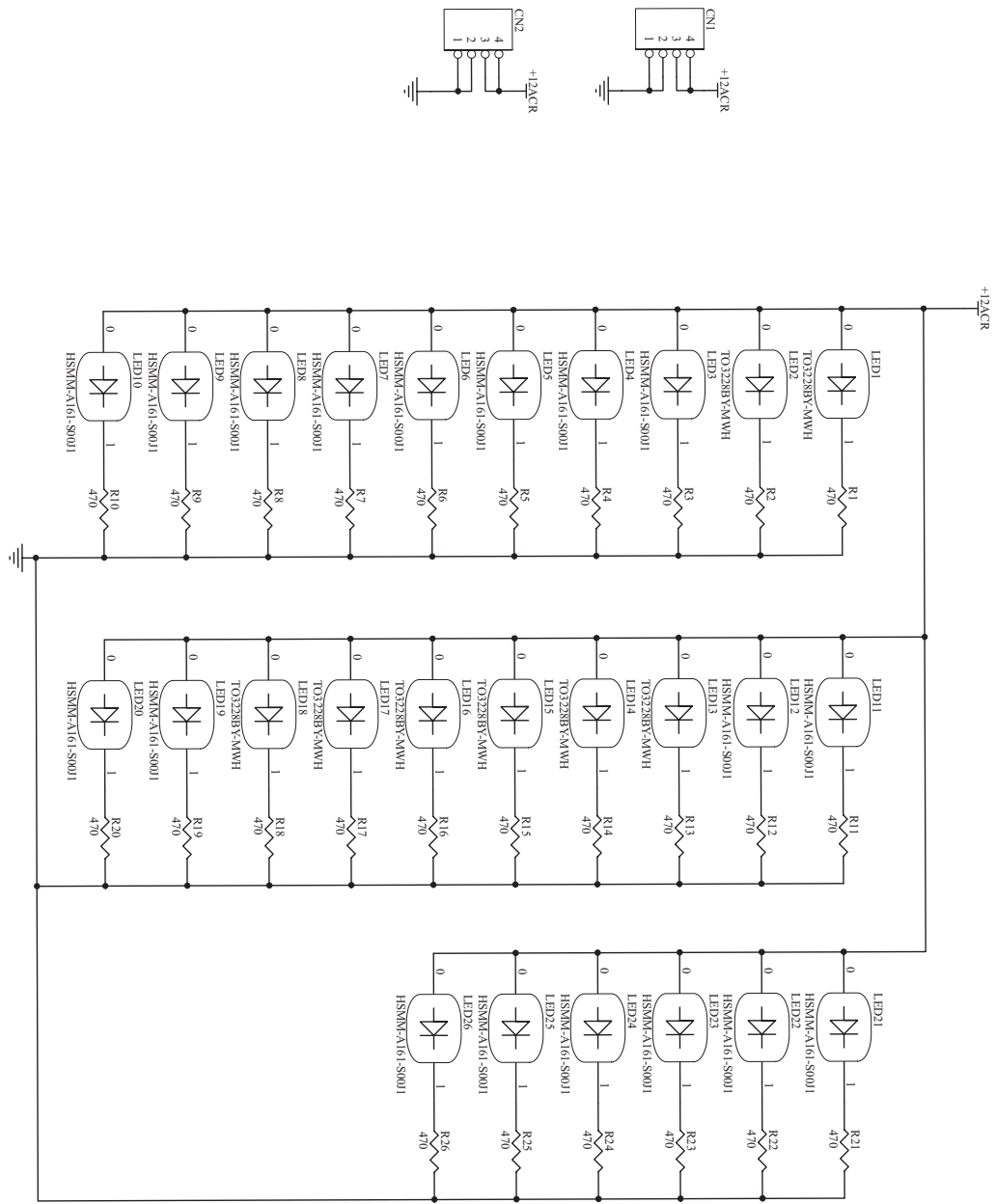


K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus

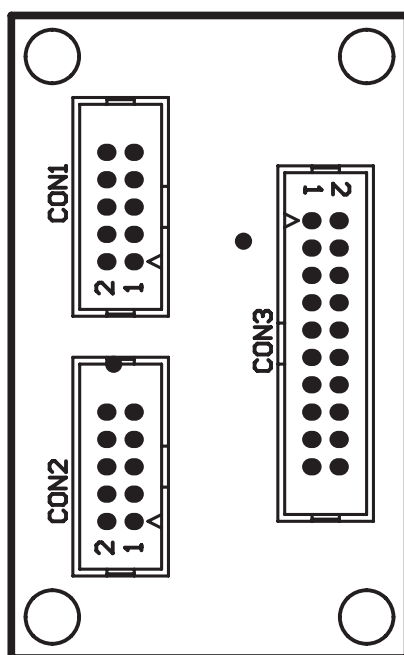
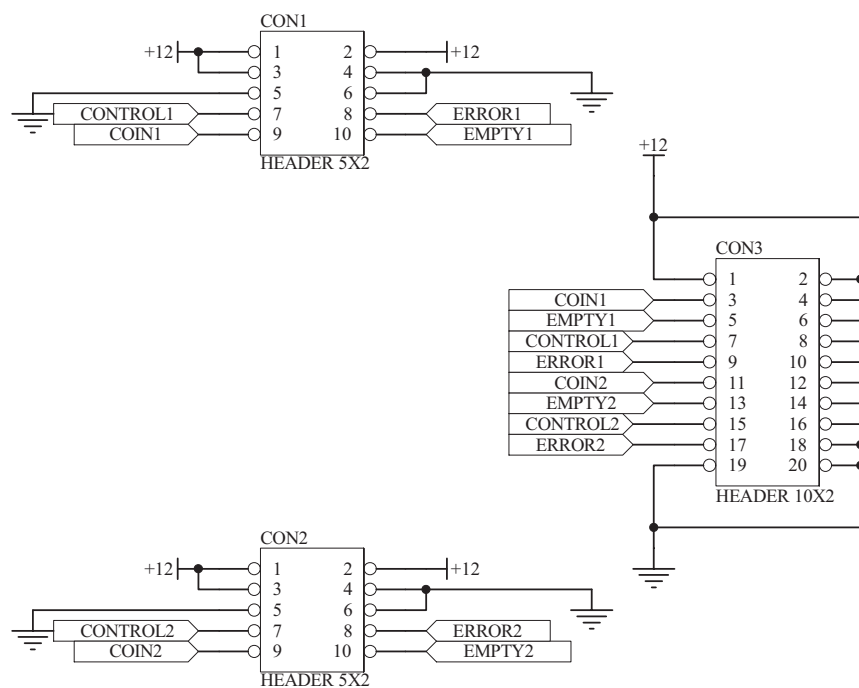
FRUTAS G. CASINO plus

LETRERO GRAN CASINO plus

 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2	 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2 9023T ☐ 2
--	--



K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
LETRERO G. CASINO plus



K7 KURSAAL
BINGO GRAN CASINO plus
 ADAPTADOR HOPPER

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CE

Máquina tipo:	MÁQUINA RECREATIVA TIPO "B"
Fabricado por:	K7 KURSAAL
Domicilio:	C/ URITIASOLO, 10 POLÍGONO INDUSTRIAL URITIASOLO 01006 VITORIA-GASTEIZ ESPAÑA
Modelo:	BINGO GRAN CASINO PLUS
Destino:	ESPAÑA
*Directivas 2004/108/CE y 2006/95/CE del reglamento electrotécnico para baja tensión *Directivas 2004/108/CE, 98/37/CE y 2006/95/CE	